POPULIARIAUSIAS ŽAIDIMŲ ŽURNALAS LIETUVOJE!

4,3GB DVD

PC klubas

TEMA – E3 2007 PARODA

30 NAUJIENŲ!



KARTU SU GAMES.LT

Nr. '08 (51)
Kaina 9,99 Lt
Prenumeratos kaina:
be DVD 3,99 Lt
su DVD 7,99 Lt

UPG United Publishing Group
ISSN 1648-6854 2007'08

TRYS KONKURSAI + TRYS KONKURSAI +
KONKURSAI TĘSIASI!

ŽAIDIMŲ APŽVALGOS

OVERLORD
Būk blogas arba labai blogas!

HALO 2
„Windows Vista" pirmagimis — ar buvo verta laukti?

HARRY POTTER: ORDER OF PHOENIX
Ambicingiausias Hario Poterio žaidimas

HARDWARE CLUB
Garso sistemos išdėstymas

SOFTWARE CLUB
Nemokamos failų tvarkyklės

MĖNESIO ŽAIDIMAS

LOST PLANET
Extreme Condition

Super žaidimas



Rašykite SMS: PC JAVA 116529 **Siųskite numeriu:** 1354 **10 Lt**

Motorola: C650, E1000, E398, V180, V220, V3 Razr, V500, V525, PEBL V6. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6170, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage. Sagem: myX5-2, myX5-2, myX5-2, myX7. Samsung: D500, E730, Z107, Z300, Z500. Siemens: C65, CX65, M65, M65-Vodafone, S65, SX1. Sony Ericsson: F500, K300, K300i, K500i, k508i, K600i, K608i, k608i, K700, K750i, S700i, T610, T630, V800, V800, W550i, W800, W800i, W810i, Z1010, Z600, Z800, Z800.

Java žaidimai



Spider Man 3

Rašykite SMS: PC JAVA 861446
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

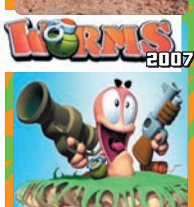
LG: KG800. Motorola: E398, L6. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 5300, 6020, 6021, 6030, 6070, 6100, 6101, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D520, D600, E330, E350, E360, E900, X660. Siemens: CF75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, W810i, Z520i, Z530i.



Dakar 2007

Rašykite SMS: PC JAVA 556169
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3510i, 5140, 5200, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6100, 6101, 6103, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D600, E330, E350, E360, X450, X480, X660. Siemens: C60, C65, C75, CF62, CX65, M55, MC60. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, T610, T630, W810i, Z520i, Z530i. Motorola: E398, L6, V3 Razr.



Worms 2007

Rašykite SMS: PC JAVA 878908
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG245, KG800. Motorola: E398, L6, V3 Razr, W220. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D520, D600, E250, E350, E360, E900, X160, X300, X500. Siemens: AF51, C65, C75, CF62, CF75, CX65, CX70, ME75. Sony Ericsson: J230i, K300i, K310i, K700, K750i, T630, W810i, Z520i, Z530i, Z550i.



Pirates of the Caribbean 2

Rašykite SMS: PC JAVA 225512
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

Motorola: E398, V3 Razr. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6111, 6131, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D600, E330, E350, X660. Siemens: C65, C75, CF75, CX65, CX70, CX75, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, W810i, Z520i, Z530i.

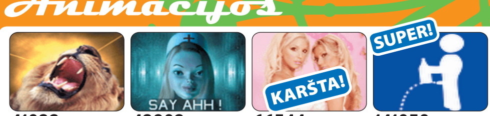


Harry Potter: Order of the Phoenix

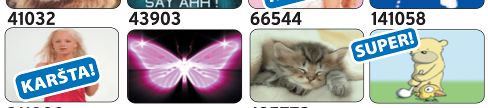
Rašykite SMS: PC JAVA 982909
Siųskite numeriu: 1354 10 Lt

LG: KG800. Motorola: E398, L6, V3 Razr. Nokia: 2610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3510i, 5140, 5200, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6080, 6085, 6100, 6101, 6103, 6111, 6125, 6131, 6151, 6170, 6230i, 6233, 6270, 6280, 6288, 6610i, 7210, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, N70. Samsung: D500, D600, E250, E330, E350, E360, E900, X460, X480, X500, X660. Siemens: C65, C75, CX65, CX70, CX75, ME75. Sony Ericsson: K300i, K310i, K700, K750i, W810i, Z520i, Z530i.

Animacijos



41032 43903 66544 141058



211880 216083 185773 250764

Animacijos tinka: daugeliui Motorola, Nokia, Siemens, Sony-Ericsson telefonams su spalvotais ekranais.

Rašykite SMS: PC A kodas **pvz.:** PC A 140842
Siųskite numeriu: 1352 **2 Lt**
Draugui: rašykite SMS: PC A kodas 3706XXXXXXXX **numeriu:** 1352

Mp3 melodijos

69 danguje * Gyvenu	510967
Sniegė & Karina * Ten	511012
Naujieji Lietuviai * Princesė	510979
Vaidas * Mylių	510974
Jurga * Nebijok	510976
Naujieji lietuviai * Ruri ruri	275707
Naujieji lietuviai * R1	275705
Naujieji lietuviai * Afigienai	275701
N.L. * Užknisa tavo skambučiai	275700
69 danguje * Super mergaitės	275712
69 danguje * Ruri ruri	275711
69 danguje * 9 danguj	275709
SEL feat. MIA * Muzika	275748
SEL * Parašykite man laišką iš Paryžiaus	275696

Rašykite SMS: **PC RT kodas** pvz.: **PC RT 275705**
Siųskite nr.: **1350**
Siųskite draugui: **PC RT kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1350** **5 Lt**

Linksmučiai

Linksmi MP3 skambučiai



Nauja! Nauja! Nauja!

Skambina blondinė didele krūtine	987080
! Super mergaitės * Nuogos uogos	987079
Super Mergaitės * Atsiliepk ir mes...	987078
Diana * Mhhh mhaaa	987069
Blondinė * O mažuli koks didelis...	987065
Mano vardas turėtų būti Ferari...	987063
Angel * Uuh aah	987061
Linksmas bičas * Šiandien linksma	987875
! Svarbi informacija - Jums skambina	987873
Crazy * Aš tave myliu galbūt labiau	987869
Blondinės * Man skambina	987868
! Berniukas * Atsiknisk	987863
Berniukas * Tevai kelk raga	987861
Berniukas * Tetukai pakelk rageli	987860
Berniukas * Mamyte pakelk rageli	987856
Berniukas * Mamyte aš tave myliu	987855
! Berniukas * Ledo ritulys užknisa	987854
! Berniukas * Dzin dzilin	987850

Rašykite SMS: **PC FT kodas** pvz.: **PC FT 457254**
Siųskite nr.: **1352**
Siųskite draugui: **PC FT kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Tikro garso melodija gali būti mp3 arba amr formatu, tai priklauso nuo telefono modelio. Tinka: Motorola: A1000, A630, A780, A835, A920, A925, C261, C380, C385, C390, C650, C975, C980, E1, E1000, E1070, E365, E378i, E398, E550, E680, E770, E790, L2, L6, MPx220, PEBL U6, PEBL V6, RAZR V3x, ROKR E1, L7, V8, V1050, V180, V188, V190, V220, V235, V3 Razr, V400, V500, V501, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, PEBL V6, V710, SLVR V8, V975, V980. Nokia: 2610, 2650, 3152, 3155, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5500, 6020, 6021, 6060, 6070, 6080, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6136, 6151, 6170, 6200, 6220, 6230, 6233, 6234, 6235, 6255, 6260, 6270, 6280, 6288, 6600, 6630, 6670, 6680, 6681, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7380, 7600, 7610, 7650, 7710, 8800, 8801, 9300i, 9500, E50-2, E60-1, E61-1, E70-1, N-Gage, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N92. Samsung: A920, C240, D300, D520, D720, D730, D800, D820, D830, D840, D900, E316, E317, E320, E335, E338, E350, E370, E530, E600, E608, E610, E620, E640, E720, E770, E780, E860V, E900, E910, P207, P300, P777, P850, P900, P910, T309, X300, X500, X620, X630, X660V, X670, X680, X700, X810, X820, Z110, Z130, Z140, Z140V, Z150, Z300, Z400, Z500, Z510. Siemens: A31, AL21, C65, C66, C72, CL75, CX65, CX70, CX75, M75, ME75, S65, S68, S75, SK6R, SL75, SXG75. Sony Ericsson: B200, D750i, F500, J210, J220i, J300i, K300i, K310i, K500i, k508i, K510i, K600i, K608i, K610i, K700, K750i, K790i, K800i, M600i, P900, P910, P990i, S600i, S700i, T123i, T290, T616, T618, T628, T68, V600i, V630i, V800, W300i, W550i, W600i, W700i, W710i, W800i, W810i, W850i, W900i, W950i, Z1010, Z300i, Z520i, Z530i, Z550i, Z610i, Z710i, Z800.

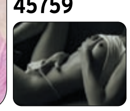
Paveiksliukai



114363



45759



57375



498741 100117 210022



38183 27957 114356

Rašykite SMS: **PC WALL kodas**
pvz.: **PC WALL 457254** Siųskite nr.: **1352**
Siųskite draugui: **PC WALL kodas 3706XXXXXXX**
Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Spalvoti paveiksliukai tinka daugeliui mobilių telefonų su spalvotais ekranais ir GPRS.

Polifoninės melodijos

Topas

Dima Bilan * Never Let You Go	218439
Vilija * Mylėk	206288
A. Rimiškis * Kartais būna	214389
Lordi * Hard Rock Hallelujah	218458
Verka * Dancing Lasha Tumbai	861923
69 Danguje * Super mergaitės	222321
Bumer 2 * Osen	221626
69 danguje * Devintam danguj	216344
4fun - Love or leave	801583
SEREBRO - Song #1	861921

Naujienos



Ten * Sniege ir 69 danguje	483320
Kam tu man * Andrius Rimiskis	496909
Menesienos sonata * Beethoven	37040
PANTERA * Omnitel	33001
As esu jei tu esi * Jurga	582272
Deja vu * Raminta	582263
Saulala raudona * Rasa ir Jonas	582262
Pas tave einu * V.Riaubiskyte	582261
Katyciu dainele * Yva	483322
Myliu motina tevyne * Vudis	582252
Relax (Take it easy) * Mika	510778
My Love * Justin Timberlake	483301
All Good Things * Nelly Furtado	481616
Elniukai * Holly Dolly	227909
Snow * Red Hot Chili Peppers	233096
Nusivylusios namų šeimininkės	450596

Lietuviškos

Alkana sirdis * Vilija	483313
Jeigu butu * Vudis	483312
Triu tiu tiu riu * Žas	222401
Viena * Rytis Cicinas	222329
Meilė tai * Delfinai	222328
Ateik ir pasilik * Taja	222327
Ėjom * Mango	222324
Super mergaitės * 69 Danguje	222321
Bling * Sel	222320
Beržynėliai * Mango	222319
Išsimiegok * Vudis	222317
Galbūt * Jurga	222316
Alaus alaus * Jonas	222315
Parašykite man laišką * Sel	222314
Apie meilę * Yva	222313



Teka saulė * Rasa ir Jonas	222312
Prisimink mane * Vilija	222310
Lietuvos rytas * Hokšila	218217
Laikas būt pirmiems * Marijonas	218216
Tegul sako * Atlanta	217133
Devintam danguj * 69 danguje	216344
Dolce Gabana * Raketa	216342
Laimė šalia * A.Rimiškis	216334
Asaros * 69 danguje	216333
Sielos niemiega * G&G sindikatas	214403
Kartais būna * Andrius Rimiškis	214389
Daina ne daina * YVA	211818
Muzika * Sel ft. Mia	211815
Man nesvarbu * Neo	211812
Vivo per lei * Mino ir Vilija	209484
Mažyti mielas * Mokinukės	206018
Saulė * Augustė	206016
Į klubą * Raketa	195158
O kam sava * Andrius Rimiškis	209482
Saules miestas * Sel	188103
Blogom mergaitėm viskas * Dange	188102
Ruri ruri * Naujieji lietuviai	187159
Spjaudau ir gaudau * Vilija	187157
Zalios metos * Atlanta	178454
Mūsų tai neliečia * Raketa	178450
Mes vyrai * Andrius Rimiškis	187162
6 nebūsiu * Mėsa	173768
Afigenai * Naujieji Lietuviai	173767
Šok ir nesustok * Biplan	173759
Nebenoriu laukt * D. Butkutė	161078
Pasaka apie du brolius * G&G	160779
Nebijok * Jurga	160773

Russian

Rusijos himnas	160234
NevozmoznoeVozmozno * D.Bilan	467669
Nochnoj huligan * Dima Bilan	272524
LML * Viagra	497813
Horosho krasavicam * Serdiuchka	497812
Hochesh ja tebe spoju * Korni	497805
Dza la la * Katia Lel	497803
Ja umoliaju * A Europa	497789
Poleteli * Filipp Kirkorov	497589
Vzletai * Hi Fi	225496
Moi yasnye dni * Oleg Gazmanov	222544
Osen * Bumer 2	221626
Svoboda * Sergej Shnurov	213667
Vozle doma tvoego * Serjoga	213230
Natasha * Ruki Vverh	116685
Tancy * Reflex	116684
Prosti kiska * Mumij Trollj	116683
Itogi * Zemfira	88711
Sideli i kurili * Splin	65960
Svoboda * Leningrad	65956

Populiari

Happy birthday * Flipsyde	201844
Hips Don't Lie * Shakira	213723
Back In Black * AC/DC	12073
Thunderstruck * AC/DC	10137
Daddy Cool * Boney M	21321
Your're Beautiful * James Blunt	173731



World, Hold On * Bob Sinclar	214526
Sexy Back * Justin Timberlake	221832
Trumpets * Flipsyde	219363
Precious * Depeche Mode	173687
We Will Rock You * Queen	25005
Maneater * Nelly Furtado	218637
Voodoo People * Prodigy	38570
My Love * Justin Timberlake	483301
Lambada	66420
The Sopranos garso takelis	10597
Final Countdown * Europe	24106
Don't Cha * The Pussycat Dolls	172723
Love Generation * Bob Sinclar	182252
Feel * Robbie Williams	120116
La camisa negra * Juanes	209539
Back For Good * Take That	208729
All I Want * Mariah Carey	189010
Don't Give Hate * Jamiroquai	188377
Bongo bong * Manu Chao	188104
Me gusta * Manu Chao	187165
Hung Up * Madonna	182253
Luxurious * Gwen Stefani	182238
Get Your Number * Mariah Carey	179667
Whoomp * Crazy frog	178455
Someday * Britney Spears	173791
The pink panther * Crazy Frog	173766
Popcorn * Crazy Frog	173765
La Tortura * Shakira	115932
We Belong Together * M.Carey	115927
The War Is Not Over * Walters	113183
Lonely * Akon	100363
Counting Down Days * Imbruglia	92877
The Sound Of San Francisco	84528
Everybody Hurts * R.E.M	84209
Here With Me * Dido	84199
My Heart Will Go On * Titanic	84198
Lift Me Up * Moby	74397
I'm Out of Love * Anastacia	73963
Call on Me * Eric Prydz	73515
My My My * Armand Van Helden	69448
Sunday Morning * Maroon5	66292
EnjoyTheSilence * DepecheMode	66274
Misunderstood * Robbie Williams	58185
Pump it up * Denzel	57531
Chocolate * Kylie Minogue	44977
Guilty * The Rasmus	44975
Shake That * Scooter	44767
Boro Boro * Arash	43652
My Prerogative * Britney Spears	43534
Bang Bang * Kill Bill	38908
Firestarter * Prodigy	38726

Rock

Hard Rock Hallelujah * Lordi	218490
About A Girl * Nirvana	208738
Anarchy In The UK * Sex Pistols	206151
Number Of Beast * Iron Maiden	65906
Amerika * Rammstein	45258
Someday * Nickelback	32516

Polifoninei melodijai gauti rašykite SMS:
PC SUPER kodas pvz.: **PC SUPER 275705** Siųskite nr.: **1352**
Siųsti draugui: **PC SUPER kodas 3706XXXXXXX** Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**
Mono melodijai gauti rašykite SMS:
PC M kodas pvz.: **PC M 275705** Siųskite nr.: **1352** **2 Lt**

Melodijos tinka:

Polifoninės melodijos tinka: Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, K750, W800i, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams.

WAP nustatymai

Įsitikink, kad tavo telefone nustatyti WAP parametrai! Atsisiųskite parametrus iš savo operatoriaus! Ši žinutė automatiškai sukonfigūruos WAP - Nokia ir Sony Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 tinkluose.
Rašykite žinutę: **GPRSWAP** Siųskite numeriu: **1352** 2 Lt

UŽSIENITIŠKOS MELODIJOS

LOITUMA - Levas polka (Elniukai)	5110242416
Nelly Furtado - All good things	5110242412
Red Hot Chili Peppers - Snow	5110242411
MIKA - Relax (Take It Easy)	5110242410
TATU - Loves Me Not	5110242392
FREDDIE MERCURY - Love Kills	5110242391
BODYROX - Yeah Yeah	5110242390
ROBBIE WILLIAMS - Rudebox	5110242377
BOB SINCLAR - Rock This Party	5110242376
DJUMA SOUNDSYSTEM - Les Djinns	5110242375
PINK - U & Ur Hand	5110242371
JUSTIN TIMBERLAKE - Sexy Back	5110242370
IIO - Is It Love	5110242362
THE SIMPSONS - Theme	5110242360
TIESTO - He's A Pirate	5110242354
MARY J BLIGE FEAT U2 - One	5110242351
MARTIJN TEN VELDEN - I Wish You Could	5110242350
BRAINSTORM - Thunder Without Rain	5110242348
WESTBAM - United States Of Love	5110242342
BENASSI BROS FEAT SANDY - Feel Alive	5110242336
RIHANNA - Unfaithful	5110242334
RED HOT CHILI PEPPERS - Tell Me Baby	5110242333
KARMAH - Tom's Diner	5110242332
RIHANNA - S.O.S	5110242330
NELLY FURTADO - Maneater	5110242329
NELLY FURTADO feat TIMBALAND - Promiscuous	5110242328
JIVA - Timelaps	5110242327
DA HOOL - Streetlife	5110242325
TRICK TRICK FEAT EMINEM - Welcome 2 Detroit	5110242321
MADONNA - Jump	5110242320
PINK - Who Knew	5110242319
TATU - Gomenasai	5110242317
PARIS HILTON - Stars Are Blind	5110242316
FATBOY SLIM - That Old Pair of Jeans	5110242315
NE-YO - So Sick	5110242314
MADONNA - Get Together	5110242313
RED HOT CHILI PEPPERS - Dani California	5110242312
TOKIO HOTEL - Durch Den Monsun	5110242311
RYRALIO DJS - Sultry Blue	5110242310
FLIPSYDE - Trumpets	5110242309
GNARLS BARKLEY - Crazy	5110242308
GOLEO VI'S 2006 FIFA WC TEAM - Bamboo	5110242307
THREE LIONS - Football's Coming Home	5110242306
PAKITO - Living on Video	5110242305
ROBBIE WILLIAMS - Sin Sin Sin	5110242303
BOB SINCLAR - World Hold On	5110242302
JUANES - Lo que me gusta a mi	5110242301
SUGABABES - Stronger	5110242300

NAUJOS MELODIJOS

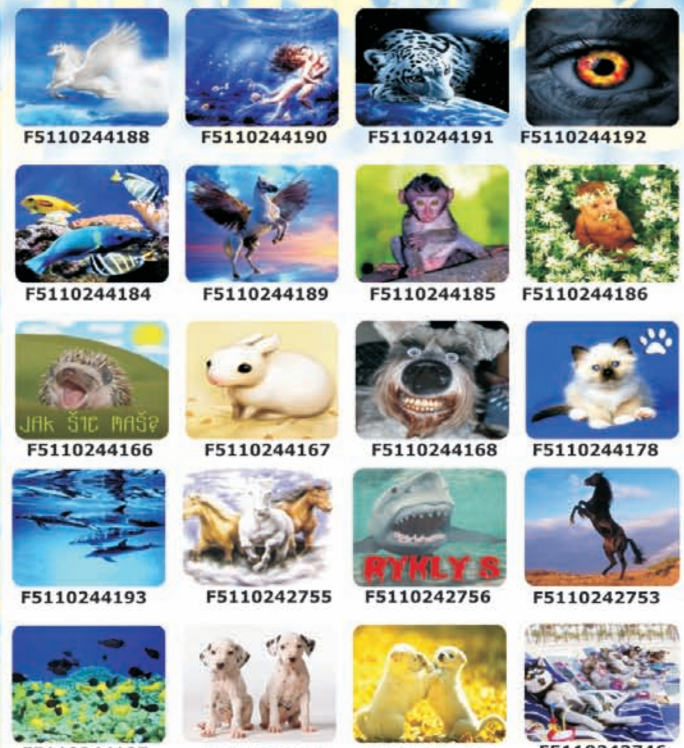
Irma - Kur tu	5110242430
Linkin Park - What I've done	5110242431
Mantas - Dabar ir čia	5110242432
Mokinukės - Kylanti žvaigždė	5110242433
Patruliai - Meilės per daug nebūna	5110242434
Slezas - Rycka	5110242435
Verka Serdiucka - Dancing lasha tumbai	5110242436
Blogos Mergaitės - Liuks gyvenu	5110242437
Blogos Mergaitės - Vakaras atėjo	5110242438
A.Mamontovas - Marso kanjonai	5110242439
Serebro - Song No1	5110242440
Tokio Hotel - Spring nicht	5110242441
Sniegė ir Karina - Šokoladas	5110242442
Sniegė - Aš šalia	5110242443
Justin Timberlake - What Goes Around	5110242422
Mia - Yra kaip yra	5110242423
Mika - Grace Kelly	5110242424
Mika - Love Today	5110242425
Nelly Furtado - Say It Right	5110242426
Timbaland feat. Nelly Furtado - Give It To Me	5110242427
Vilius Tarasovas - Nepatinka	5110242428
Dmitrij Koldun - Work Your Magic	5110242429

1. Norėdami užsisakyti monotoninę melodiją, rašykite žinutę su raide M ir pasirinktu kodu, pavyzdžiui: M1211072410
Norėdami užsakyti draugui: M1211072410 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390
2 Lt

1. Norėdami užsisakyti polifoninę melodiją, rašykite žinutę su raide P ir pasirinktu kodu, pavyzdžiui: P1211072410
Norėdami užsakyti draugui: P1211072410 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390
2 Lt

MELODIJOS MONOTONINĖS: NOKIA: visiems modeliams **MELODIJOS POLIFONINĖS:** NOKIA, SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, LG, PANASONIC: su WAP nustatymais

SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

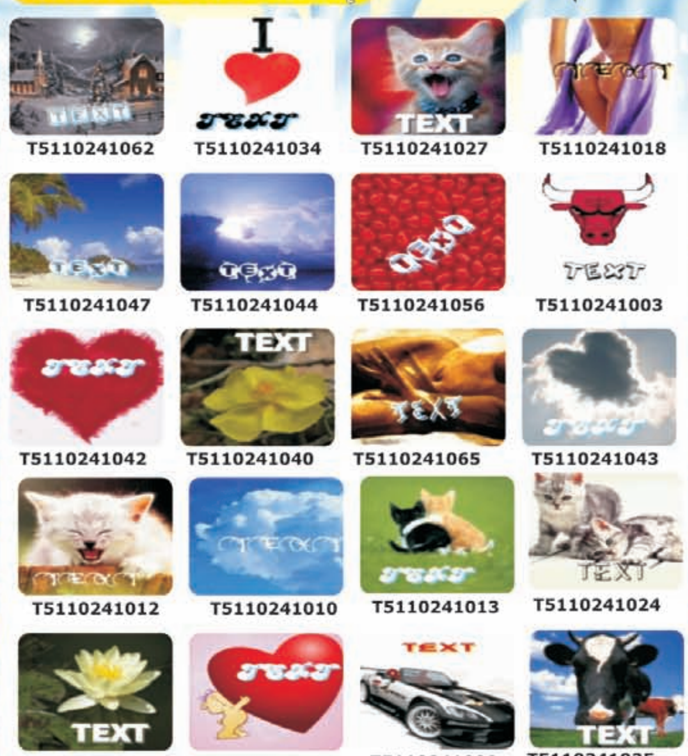


F5110244188	F5110244190	F5110244191	F5110244192
F5110244184	F5110244189	F5110244185	F5110244186
F5110244166	F5110244167	F5110244168	F5110244178
F5110244193	F5110242755	F5110242756	F5110242753
F5110244187	F5110242749	F5110242748	F5110242746

1. Norėdami užsisakyti spalvotą paveiksliuką, rašykite žinutę su pasirinkto paveiksliuko kodu, pavyzdžiui: F3110271169
Norėdami užsakyti draugui: F3110271169 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: 1390
2 Lt

NOKIA, SIEMENS: su WAP nustatymais, **SAMSUNG:** D100, E100, E700, E710, P100, P400, P510, S100, S500, T500, X400, X450, D700, V100, P700, **MOTOROLA:** C350, C370, C450, C550, E380, C650, **SONY-ERICSSON:** 300, T68, T302, T306, T310, T312, T316, T230, Z200, Z208, Z500, Z600, Z608, K700c, K700i, Z1010

UŽSIRAŠYK VARDĄ



T5110241062	T5110241034	T5110241027	T5110241018
T5110241047	T5110241044	T5110241056	T5110241003
T5110241042	T5110241040	T5110241065	T5110241043
T5110241012	T5110241010	T5110241013	T5110241024
T5110241039	T5110241035	T5110241009	T5110241025

1. Norėdami užsirašyti savo vardą, rašykite žinutę su pasirinktu paveikslėlio kodu ir savo vardu, pvz.: T5110241008 VARDAS
2. Siųsk numeriu: 1390
Ši paslauga tinka tokiems patiems telefonų modeliams, kaip ir spalvotų paveikslėlių
2 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta **WAP/GPRS** paslauga. Ją užsisakykite paskambinę savo operatoriui:**TELE2 - 117, OMNITEL - 1566, BITĖ GSM - 1501**. Paslaugą gali užsisakyti visi OMNITEL, BITĖ LIETUVA, TELE2 abonementai bei LABAS, EXTRA, PILDYK, EŽYS, EUROCOM vartotojai.

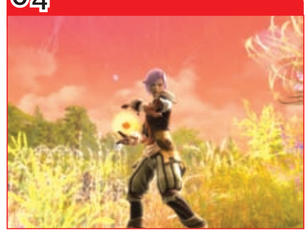
Pagalba elektroniniu paštu: **support@pipi.lt**

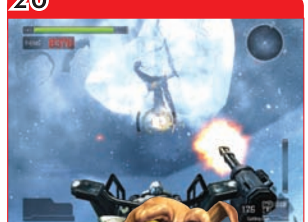
Sveiki,

Pristatome paskutinį šių metų vasaros „PC Klubą“. Dažniausiai vasaros numerius ruošti sunku, nes nelabai yra ką pasakoti tiek apie naujus žaidimus, tiek apie įvykius žaidimų pramonėje. Tačiau šiemet šis vasaros pabaigos numeris yra visai kitoks. Priežastis — į liepos pradžią iš gegužės mėnesio perkelta žaidimų paroda E3. Nors paroda smarkiai sumažėjo ir tapo uždaru šios pramonės profesionalų susitikimu, yra nemažai naujienų ir apie jau girdėtus žaidimus, ir apie naujus. Tiesa, šioje parodoje kur kas daugiau naujienų pristatyta apie konsoles, tad vien tik joms skirtas visas šio numerio konsolių skyrelis. Na, o jei nerasite jūsų laukto žaidimo naujienos, apie jį tikrai galėsite paskaityti kitame „PC Klubo“ numeryje, nes laukia tiesioginis reportažas iš Europos žaidimų parodos „Games Convention 2007“, kuri sumažinus E3 tapo didžiausiu atviru žaidimų renginiu. Kraunamės lagaminus į Leipcigą, o jums — gero vasariško pasiskaitymo!

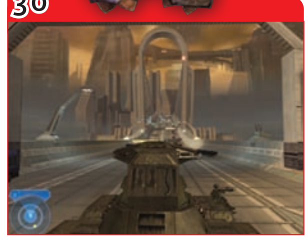
Ričardas Jaščemskas

Turinys 07 08

04


20


26


30


36




Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Reda Lazaravičienė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Rokas Andreikėnas, Vytautas Lukaševičius, Vidas Gavelis, Paulius Paskačimas, Žygimantas Kudirka, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė, Martynas Klimas, Martynas Petkevičius, Tomas Čepulis, Linas Jarmulka.

Žurnalą leidžia UAB „UPG Baltic“.
ISSN 1648-6854
Spausdino UAB „ARX BALTICA“
(Veiverių g. 142 B, LT-46353 Kaunas).
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.
www.upg.lt

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Pegi reitingai

Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus

Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Žaidimų platformos

PC DVD – Asmeninis Kompiuteris
PS2 – Sony PlayStation 2
XBOX – Microsoft Xbox
– Nintendo GameCube
PS3 – PlayStation 3
– Microsoft Xbox 360
Wii – Nintendo Wii

Ivolgamus naujienos

Po ilgoko tarpo apsilankėme pas žymiausius Lietuvos žaidimų kūrėjus — kompaniją „Ivolgamus“. Priminsime, jog ši kompanija yra vienintelė iš lietuvių sugebėjusi „prasimušti“ Vakarų rinkoje, kur išleistas jau ne vienas „Ivolgamus“ žaidimas įvairioms platformoms. Pasižiūrėkime, kokios lietuvių kūrybos žaidimų naujienos mūsų laukia artimiausiu metu.

O čia pora didelių naujienų, apie kurias dabar papasakosime trumpai, o artimiausiuose „PC Klubo“ numeriuose — plačiau.

Pirmiausia, kompanija „Ivolgamus“ netrukus atšvęs penkerių metų jubiliejų. Ta proga mūsų laukia išskirtinis pasakojimas apie šių kūrėjų istoriją, darbus, gyvenimą, mintis apie žaidimus... Visiems tiems, kurie bent kiek domisi žaidimų kūrimu, tai turėtų būti labai įdomu, mat tai tikras (anglai turi gerą posakį) „role model“, sektinas pavyzdys, kuris turėtų įkvėpti visus norinčius kažką pradėti kurti.

Kita didžioji naujiena — labai ilgai kurtas ir paslaptimi laikytas „Ivolgamus“ žaidimas pagaliau išvys dienos šviesą. Ko gero, buvome apie jį užsiminę, nes kaskart aplankydami šiuos kūrėjus išvysdavome vis pilnesnį ir turtingesnį šio žaidimo pasaulį. Tai jaunesniems žaidėjams skirtas nuotykių RPG žaidimas „Falling Stars“. Jame žaidėjų laukia ilgi ir įdomūs herojės ir jos augintinio nuotykiai spalvingame ir gražiame pasaulyje. Žadama, kad įveikti „Falling Stars“ užims net iki 50 valandų. Tiesa, žaidimas leidžiamas pirmiausia „PlayStation 2“ konsolei, kur „Ivolgamus“ debiutuoja jau kaip leidėjai. PC versija taip pat bus, tačiau ją išvysime vėliau ir tik rusų kalba. „PlayStation“ versiją „Ivolgamus“ mums padovanojo, tad artimiausiuose numeriuose (juk 40 valandų — ne juokas) laukite išsamios šio žaidimo recenzijos.





Štai tokios naujienos apie stambiausius žaidimų kūrėjus Lietuvoje. Kitame numeryje apie viską papasakosime plačiau.





Konkurentai



Naujos „Counter Strike“ komandos pergalės

Pirmą kartą apie „CS“ komandą kiek neįprastu pavadinimu „Konkurentai“ galėjome išgirsti dar praėjusių metų rudenį, kai tik naujai susikūrusi vyrukų kompanija (hsp, tx-, wwR, rcx, lorgian) nusprendė išbandyti savo jėgas Baltarusijoje. Tuo metu ten vyko „ASUS Autumn“ turnyro atranka, kurioje buvo galima laimėti kelionę į „ASUS“ turnyrą Maskvoje. „Konkurentams“ tąkart pavyko pasirodyti iš tiesų neblogai, tačiau iki galimybės išbandyti savo jėgas Rusijoje šiek tiek pritrūko — iškovota trečioji vieta, o kelialapius gauna tik dvi pirmosios komandos.

Vėliau buvo „žiemos atostogų pertrauka“ ir jau naujais metais komandos žvilgsnis nukrypo į vieną „Tornado“ turnyrą Latvijoje bei ZETA VI Šiauliuose. Abu jie buvo įveikti be didesnių sunkumų, pelnytos pirmosios vietos. Ir štai atėjo vasara, o kartu su ja ir naujų turnyrų sezonas. Didžiausias iš jų yra „World Cyber Games“, kurio laukia visa kibersporto bendruomenė visus metus. O jam pasiruošti dažniausiai irgi reikia ne vienos dienos. Tad „Konkurentai“, norėdami išbandyti savo jėgas, liepos 15 dieną nuvyko tiesiai į Dzūkijos sostinę Alytų, kur įvyko jau dvyliktasis „Mystical Zone“ (MZ) turnyras.

Užbėgsime įvykiams už akių ir pasakysime, jog „Konkurentams“ pavyko užimti pirmąją vietą ir po nemažo laiko tarpo įrodyti, jog jie vis dar moka kovoti. Iš viso į „MZ“ susirinko 16 komandų iš visos Lietuvos, net ir vienos stipriausių mūsų šalyje. Nebuvo tik „Impress“, kuri negalėjo atvykti dėl asmeninių priežasčių.







Turnyras prasidėjo šeštadienio ryte ir „Konkurentams“ jau pirmiausiai teko kovoti su tikrai sunkiu varžovu — viena stipriausiu ekipų Lietuvoje „oLa“. Bet kažkaip labai nelauktai ji pasibaigė daug anksčiau, nei buvo planuota. „Konkurentai“ sugebėjo sutriuškinti savo priešininkus net 16:02.

Po šios puikiai visai dienai nuteikiančios pergalės „Konkurentams“ buvo suteiktas net keliolikos valandų poilsis, kuris buvo išnaudotas pasiruošti kitai kovai su „Tos“ komanda. Be didesnio vargo ji buvo įveikta rezultatu 16:07. Tuomet jų kelia dar pastojo „phasmatis“ ir turnyro šeimininkai „Mystical Zone“. Abi komandos buvo nugalėtos 16:10. Ir štai pagaliau buvo paskelbta apie finalą, tiesa, jau kitos dienos 6 val. ryto. Ištvėrus net 20 valandų nuolatinėje „turnyro atmosferoje“, esant tokios būsenos, kai pats kūnas be jokių raginimų užmiega, žaisti iš visų jėgų yra itin sudėtinga. Teisingiau, beveik neįmanoma. Tad ir komandos kapitono „hsp“ populiariausia frazė per finalą buvo „dirbam, nemiegam“. Tad šeštą valandą ryto „Konkurentai“ dar kartą nugalėjo „phasmatis“ ekipą (kuriai pavyko iš pralaimėtojų grupės išeiti į finalą), tik šįkart jau geresniu rezultatu — 16:09; vos besilaikant ant kojų grįžo į Vilnių. Poilsio, ruoštis „WCG“ Lietuvos atrankai, kuri vyks jau rugpjūčio 11–12 dienomis Kaune, pramogų klube „Combo“.

„Konkurentai“ norėtų padėkoti ir savo rėmėjams: didžiausiam žaidimų portalui Lietuvoje Games.lt, didžiausiam žurnalui apie žaidimus Lietuvoje — „PC Klubui“. Dar daugiau: prie komandos rėmėjų taip pat prisijungė ir didžiausias pasaulyje programinės įrangos gamintojas „Microsoft“. Daugiau apie komandą galite pasiskaityti http://paskelbk.lt/cs/?k=naujienos.







AION

Naujienos iš Korėjos Uždaro Beta testavimo

Per praėjusį mėnesį apie „Aion" pasklido tiek daug informacijos, kiek nebuvo jos pateikta per praėjusius metus. Atidaryta oficiali žaidimo svetainė http://eu.aiononline.com/en/, pateikta begalė naujos medžiagos apie „Aion" pasaulį: nuotraukos, videoreportažai, įvairūs interviu ir net garso takeliai smogia tarsi torpedos į skeptikus, kurie vis dar mano, jog fantasy pasaulis išsikvėpė ir MMO išgyvena savotišką išsekimo ribą. „Aion", rodos, verčia mus tuo abejoti ir neseniai praūžęs Korėjos Uždaras Beta testavimas, skirtas specialiai atrinktiems žmonėms, įrodo, kad MMO srityje peno fantazijai ir galimybėms dar yra.

„Aion" pasaulis buvo padalintas per pusę. Tikriausiai kažkada įvyko globalinė katastrofa suskaldė planetą per pusiaują ir taip suformavo du naujus pasaulius. Apatinio pusrutulio dauboje išsivystė nepaprasto grožio ir gyvybės pasaulis. Tuo tarpu viršutinėje skilusios planetos dalyje, toje, kur saulės spinduliai nesugebėjo sušildyti žemės, ėmė kurtis niūrus, drėgnas ir pilkas pasaulis. Be abejo, ilgainiui pasaulyje apsigyveno žmonės. Vieni iš jų apsigyveno žemutiniame pasaulyje ir pasivadino Elyos, kiti patraukė į ūkanotas aukštutines žemes ir tapo Asmodanais. Abi tautos sutarė taikiai, kol 1000–aisiais civilizacijos metais įvykęs karas sugriovė Bokštą, jungiantį apatinį ir viršutinį planetos pusrutulius (deja, kol kas Bokšto atsiradimo aplinkybės nėra žinomos). Griuvus bokštui, Elyos ir Asmodan tautos tapo priešai, dar ir drakonų rasė Balaur, paėmusi oro kontrolę, ėmė kištis į žmonių politinius santykius. Būtent toks yra šiandieninis „Aion" pasaulis ir tokiame pasaulyje mes pradėsime žaisti.

Pirmieji 10 lygių kaip ir tradiciniame MMO veikia apmokymo („tutorial") principu ir leidžia žaidėjui integruotis į žaidimo pasaulį. Žaidimas pradedamas pasirinkus vieną iš keturių klasių: warrior, scout, mage, cleric. Kylant lygiui ir augant sugebėjimams, personažų klasės mutuoja, dėl to pasiekęs 10 lygį žaidėjas gali nu-

> Žaidimą pradedame per pusę suskaldytame pasaulyje.

> Pasirinkus maksimalią profesiją, žaidėjai galės skraidyti.

spręsti, kokiu keliu nori tęsti žaidimą (panašus klasių medis veikia „Lineage 2"): fighter, knight (pradinė klasės stadija — warrior), ranger, scout, wizard, elementalist (mage), priest, chanter (cleric). Tuo tarpu internete sklinda kalbos, kad Asmodan galės įvaldyti visai kitokias klases. Oficialiai tai nėra patvirtinta, kadangi „Ncsoft", žaidimo autoriai, dar neleido mums susipažinti artimiau nei su Asmodan, nei su Balaur rasėmis. Žinomas tik kontekstas.

Pasirinkęs finalinę profesiją, žaidėjas tampa dievybės forma Deva ir įgyja sparnus. Nors liūdna, tačiau „Ncsoft" nusprendė, jog sparnus reikia šiek tiek apkarpyti, todėl žaidėjas skraidyti galės ribotą laiką, kai kuriose teritorijose iš viso negalės skraidyti, kitose sparnai bus būtinybė ir bus naudojami neribotą laiką. Visa tai daroma tam, kad žaidėjai „nepamirštų", kaip reikia vaikščioti. Logiška. Nusiminti neturėtų ir tie, kuriems nepatiks sparnų spalva. Bus galimybė juos nudažyti norimu koloritu, taip išsaugoti pasirinkimo ir individualumo laisvę.

Pasiekęs 10 lygį, žaidėjas gali išbandyti savo jėgas Abyss PvPvE (kova





ir prieš kitus žaidėjus, ir prieš aplinką) strateginėse kovose. Tai teritorija, tiksliau, oro ruožas, kuriame sklando sudužusios Bokšto dalys, virtusios dangaus oazėmis. Žaidėjų susirėmimai vyksta dinamiškoje erdvėje. Šokinėjimas nuo vienos ant kitos uolos, bandymas išlaikyti pusiausvyrą ant judančio pagrindo, kuris gali bet kurią akimirką suskilti ir nugrimzti į prarają, nuolatinis budrumas ir bandymas užklupti priešą iš pasalų, mat taip pastarasis gauna papildomos žalos, suveda viską į vieną tašką ir suteikia tokį pojūtį, tarsi kristum be parašiuto žemyn ir vis bandytum už ko nors griebti ir išsigelbėti. Adrenalino 200 proc., tačiau tai dar ne viskas. Balaur drakonų rasė čia atlieka balanso funkcijas. Jeigu Elyos frakcija turi mažiau karių, drakonai užpildo vietas ir išlygina balansą kovoje su Asmodan. Ir atvirkščiai. PvPvE sistema veikia ir standartinėse raid bosų zonose, todėl kartais, kad nudėtų reikiamą PvE (kova prieš aplinką) bosą, žaidėjai pirma turės susirungti su priešingos frakcijos grupėmis ir išsikovoti sau teisę patekti pas bosą. Tai bus šiek tiek panašu į „Lineage 2“ pilių apgultis.





Kovojant žaidimas nurodo, kokius kombo smūgius galime atlikti.

„Aion“ naudoja naują įgūdžių („skills“) sistemą, leidžiančią numatyti žaidėjui galimus bonus smūgius ir kombinacijas. Pavyzdžiui, panaudojus viena įgūdį, sistema sureaguoja, kad galimas kombo smūgis, nurodo žaidėjui, kokį įgūdį naudoti toliau. Augant personažo lygiui ir daugėjant sugebėjimams, tokių kombo galimybių išauga, todėl sistema nurodo net kelis įgūdžius, kuriuos galima naudoti. Tada žaidėjui tenka pačiam nuspręsti, kokį burtą panaudoti ir kokio rezultato tikėtis. Vartotojo sąsaja atrodo taip pat patraukliai. Tradiciška ir patogi, tačiau vieno dalyko pasigesti galima žemėlapio srityje. Būnant suorganizuotoje žaidėjų grupėje, žemėlapyje negalima matyti taškelių, žyminčių grupės draugus. Tuo tarpu monstrai žymimi. Tikėkimės, tai bus išspręsta iki galutinės žaidimo versijos, laiko dar daug.

Įdomus „Ncsoft“ autorių sprendimas, verčiantis suabejoti visus „fermerius“ (žaidėjus, uždarbiaujančius vien tik renkant naudingas medžiagas iš kovų). Mušant „mobus“, nekrenta joks laimikis: nei pinigai, nei ginklai, nei rūbai. Kol kas dar nėra aišku, kokiu būdu bus gaunama nauja įranga ar valiuta. Kaip teigia autoriai, žaidime nebus varginančio „grindo“ kaip „Lineage 2“ ar kituose MMO žaidimuose. Todėl tikriausiai keisis ir pačių daiktų įgyjimo procesai.

Kitą svarbų tikslą užsibrėžė kūrėjai. Visi MMO žaidėjai puikiai žino, kaip niekam neįdomu skaityti daugybę teksto apie vienus ar kitus kvestus. Todėl „Aion“ pasiūlys alternatyvą, giminingą „Guild Wars“. Dalis svarbiausių kvestų bus paremti animacijomis, kuriose personažai kalbės, pasakos ar aiškinsis santykius. Tokie videointarpai neatims daug laiko ir tuo pačiu padės žaidėjams perprasti „Aion“ pasaulio struktūrą, istoriją ir problemas. Žaidėjams nebereikės papildomai domėtis apie „Aion“ pasaulį, viskas paaiškės savaime.

Tai tiek sužinojome iš uždaro Beta testo apie „Aion“. Greitu metu „Ncsoft“ žada informacijos apie Asmodan, Balaur rases, taip pat apie kitus žaidimo mechanikos ir dizaino elementus, kurie vis dar laikomi paslaptyje. Beje, Korėjos Beta testavimas, skirtas visuomenei, turėjęs vykti liepą, atidedamas net iki šių metų spalio mėnesio. Bet turint omeny žaidimo dydį tai tiesiog natūralu... Reikia džiaugtis, kad mus pasiekiančios naujienos apie „Aion“ nuteikia optimistiškai ir suteikia vilčių, kad sulauksime dar vieno stambaus hito.

INKVIZITOR

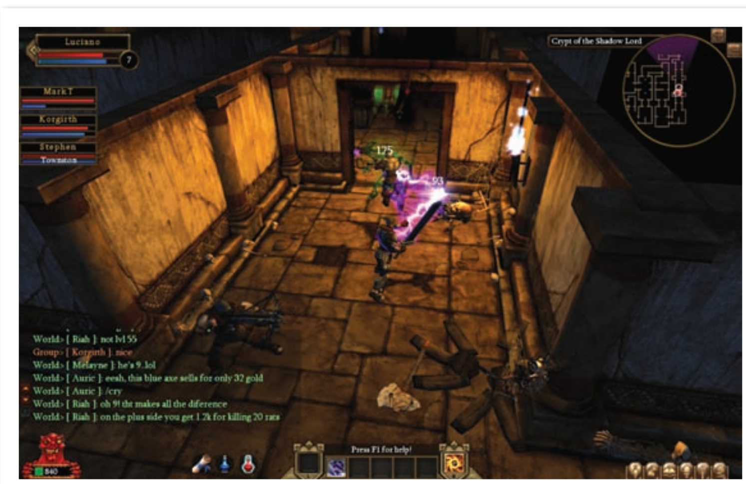


Dungeon Runners

Netylant diskusijoms, koks geriausias pasaulyje MMO žaidimas, tyliai kuriasi organizacijos, kuriančios ir leidžiančios tinklo žaidimus, nereikalaudamos nei šlovės, nei jūsų investicijų. Vieną vakarą šmirinėdamas po interneto platybes ir ieškodamas įdomybių žaidimų pasaulyje, atradau, kiek daug nemokamų MMO žaidimukų siūlo smulkutės kompanijos. Aišku, tie, kurie tikisi ten išvysti „Guild Wars“ grafiką ir kovų sistemą, WOW dydžio pasaulį ir istoriją, „Lineage 2“ prilygstančius pilių puolimus į tokius net nežvilgtels ir, turiu pripažint, be reikalo. Tokie žaidimai turi savito žavesio ir jeigu nesugebės prikaustyti metams, gal virs smagiu pasižaidimu pietų pertraukos metu.



Būtent per vieną pietų pertrauką atradau „Dungeon Runners“. Naršant po NCsoft e–parduotuvę www. plaync.som, akis užkliuvo už šio žaidimo ne dėl stambių reklaminių iškabų, o dėl to, jog jis buvo visiškai nemokamas ir dar po tokios garsios kompanijos sparnu. Nepatingėjau ir parsisiunčiau tuos varganus 400 MB, įsirašiau, paleidau. Pirmoji nuomonė:



„Tikrai ne grafikos aukštybės“... Iš pirmo žvilgsnio primena „Dungeon Siege“ pirmąją dalį. Žaidimo dizainas animacinio pobūdžio su karikatūriškomis proporcijomis, tačiau pasaulis spalvingas ir nenuobodus.

Žaidėjas renkasi vieną iš trijų klasių: karį, skautą („ranger“) arba magą. Kiekviena klasė turi tik jai būdingus sugebėjimus ir atskirus NPC trenerius kiekviename kaimelyje ar mieste. Kaip ir kituose panašiuose žaidimuose, kiekviena klasė atlieka jai skirtą vaidmenį žaidėjų sudarytose grupėse požemiuose. Karys, grumtynių specialistas, naudodamasis skydu pagrindinę priešo smogiamąją jėgą stengiasi išlaikyti ant savęs. Skautas, išmanantis kovą „per atstumą“ (tradiciškai) šaudo iš strėlių ir naudoja kerus žalai sustiprinti, tuo tarpu magas burtais veikia ne vieną priešą, o kelis iš karto, taip atlieka masines atakas.

Žaidimo žemėlapį sudaro „instance“ teritorijos požemiai ir neutralios,

Nemokamas „Lineage“ ir „Guild Wars“ kūrėjų MMO žaidimas.

juos jungiančios zonos, panašiai kaip „Guild Wars“. Perėjus pirmąjį požemį Dew Valley Forest, personažai patenka į pagrindinį miestą, kuriame gali išmokti naujų įgūdžių ir patobulinti savo gebėjimus. Nauji įgūdžiai talpinami aštuonių vietų burtų laukelyje. Išmokti galima visus įgūdžius, esančius žaidime, net jei esi magas ir nori turėti kario savybių. Tačiau norit perkrauti iš naujo personažų savybių nustatymus, reikia pakloti pinigėlių. O pinigėliai gaunami ne šiaip iš kur, o iš požemių, kurie ir yra jūsų tikslas.

Požemiai turi visas įmanomas „instance“ savybes. Į juos patenka tik susidariusios žaidėjų grupės, todėl „svetimų“ ten nesutiksi. Viduje knibždа pulkai blogio įvaizdžių, su kuriais susidoroti iš esmės nėra sunku. Kaip paprastai, požemio giliausiame kampe, ant aukso dėžės, tupi koks bosas, didelis ar mažas — tai neturi reikšmės, svarbiausia, ką jis gali. Vieni įveikiami lengvai, kiti sunkiau, treti iš viso neįveikiami, tačiau dėl lobio stengtis tikrai verta. Tokiame nedideliame žaidime įvairiausių gėrybių tikrai apstu, nes čia ginklai ir aprangos skaičiuojamos ne šimtais, o tūkstančiais.

Žaidime yra labai daug įvairiausių ginklų, šarvų bei kitų gėrybių.

„Dungeon Runners“ buvo sukurtas taip, kad galėtų atsitiktine tvarka sugeneruoti pasaulio žemėlapį, kaip tai buvo „Diablo“ ir „Diablo 2“ žaidimuose. Tačiau kitaip nei „Diablo“, kuriame vaizdas buvo rodomas tik iš izometrinės perspektyvos, „Dungeon Runners“ žaidėjai gali sukioti kamerą jiems patogiu kampu. Požemiai yra klaidūs ir tai praverčia, o kai juose apstu visokiausių negėrybių, suklysti nesinori. Turiu pastebėti, kad valdymas turi trūkumų, nors ir veikia standantiniu WASD principu. Personažai vaikšto ne visai sklandžiai, todėl jaučiamas keistas strigimas, kuris vėliau nebekartina žaidimo „geimplėjaus“, nes paprasčiausiai prie jo priprantama.

Kol kas Dungeon Runners yra įdiegta tik PvE kovų sistema, tačiau su naujais papildymais autoriai pažadėjo įdiegti ir PvP (žaidėjų tarpusavo kova) penkių asmenų grupėms.

„Dungeon Runners“ žaidimas skirtas tiems, kurie nėra labai patyrę MMO pasaulyje. Tuo tarpu veteranai jame ras tai, kas jau buvo panaudota kituose MMO žaidimuose. Kita vertus, žaidimas smagus ir suteiks malonių nostalgijos protrūkių iš senų „Diablo“ laikų. Juk tai puiki galimybė pradėti savo „online“ patirtį, juolab kad žaidimo klientą rasite mūsų žurnalo DVD diske ir jums jo nebereikės siųstis ;).

INKVIZITOR








pare for the future
E3 2007
FALLOUT 3

E3 parodos metu „Bethesda“ gamybos administratorius Todas Howardas (Todd Howard) žurnalistams parodė ir komentavo apie 45 minučių trukmės „Fallout 3“ demonstraciją su „Xbox 360“ konsole.

Palyginus su „Oblivion“, su kurio patobulintu varikliuku ir suksis naujasis šedevras, vyraus tamsi atmosfera, 1950–ųjų metų tematika. Labiausiai į akį kritęs skirtumas — veikėjų animacija: ji tapo kur kas tikslesnė, nes kompanija naudoja naujausias judesių fiksavimo („motion capture“) bei „Havok“ variklio fizikos technologijas. Kol kas veido mimikos ir aktorių gestai dar nėra „nušlifuoti“, tačiau Pitas Hinesas (Pete Hines), kuris už tai atsakingas, žada viską sutvarkyti (ir mes juo tikime). Lūpų sinchronizacija nuostabiai tiksli, kaip buvo „Oblivion“ serijose, nes naudojama ta pati technologija. Pitas Hinesas teigia, jog dabartiniai kūrimo darbai ir bus orientuoti į šias sritis.

Gniaužiantis kvapą apžvalgos nuotolis nustebino ne vieną naujos žaidimų generacijos išlepintą žurnalistą. NPC veikėjų šiek tiek mažiau nei buvusiose dalyse, be to, juos įgarsino daugiausiai tie patys aktoriai kaip ir „Oblivion“. Deja, kaip ir minėtame žaidime, kai kuriems veikėjams tas pats balsas buvo naudotas kelis kartus. Tikėkimės, kad tai dar bus tobulinama. Balsai skamba daug išraiškingiau ir tikroviškiau — puiku! Teko išgirsti ir žymiojo Liamo Nysono (Liam Neeson) balsą, kuris įgarsins pagrindinio veikėjo tėvą.

Žaidimo įvedimas į veikėjo sugebėjimų medį taip pat įspūdingas. Pavyzdžiui, kai pagrindiniam veikėjui buvo vieneri metai, tėvas jam padovanojo knygą, kuri pasako, koks jis išskirtinis (S.P.E.C.I.A.L.), čia pat ir pasirenkame herojaus jėgą, įžvalgumą, ištvermę, charizmą, intelektualumą, vikrumą ir sėkmę (strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility, luck).

Žaidimo pasaulis bus panašaus dydžio kaip „Oblivion“, kurio 25 proc. sudarys Vašingtono (Washington D.C.)

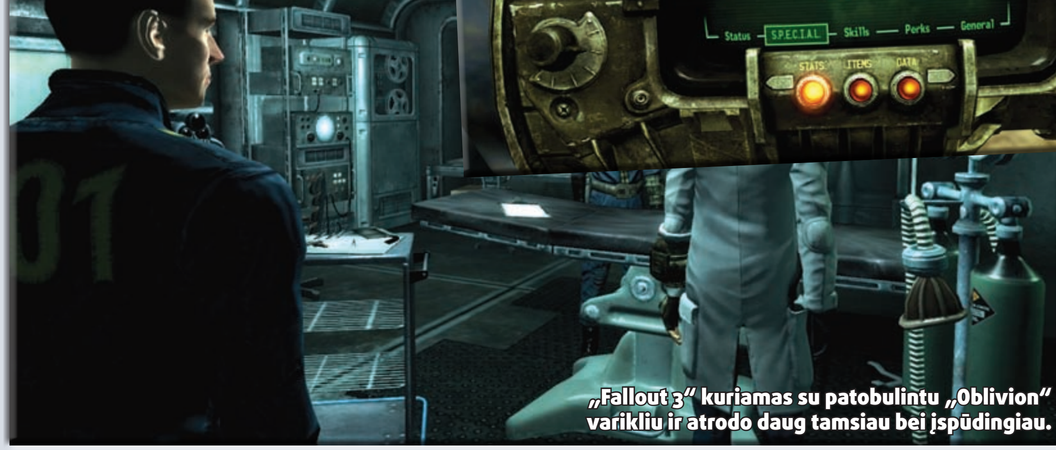


ŽAIDIMO FAKTAI:

- Trečiosios serijos istorija vyks 30 metų po „Fallout 2“ įvykių. „Fallout Tactics“ papasakota istorija neegzistuoja (taip ir reikia).
- Bus įvairių oro salygų, dienos ir nakties kaita.
- Garso takeliui priklausys 20 licencijuotų ketvirto dešimtečio hitų, kuriuos išgirsite meniu bei nešiojamame radijo imtuve, esančiame ant veikėjo rankos.
- Valdomų transporto priemonių nebus, jas pakeis metro.
- Kaip ir ankstesnėse dalyse, pasaulyje gyvens ir vaikai. Kūrėjai dar nenusprendė, ar leis „blogiukams“ juos skriausti.
- Žaidimas neturės daugelio vartotojų režimo, demonstracinė versija kol kas irgi nežadama.
- Dar sprendžiamas atsisiunčiamų papildymų ir modifikacijų likimas.
- Istorija turės nuo devynių iki dvylikos pabaigų — priklausys nuo žaidėjo.
- Vašingtono miestas nebus visiškai tiksliai atkurtas dėl saugumo, bet pagrindiniai miesto simboliai bus aiškiai atpažįstami.
- Bus galimybė pasisamdyti samdinius, tačiau labai kontroliuoti jų negalėsite.







„Fallout 3“ kuriamas su patobulintu „Oblivion“ varikliu ir atrodo daug tamsiau bei įspūdingiau.

miestas. Užduočių ir nuotykių bus mažiau, tačiau kiekvienas iš jų turės įtakos gerai arba blogai moralei. Kaip ir anksčiau, pagrindinis „Fallout“ išskirtinumas bus žiauriosios kovos ir juodas humoras.

Niekur nedingo ir senasis „PIP Boy“, žaismingai iliustruojantis kiekvieną herojaus gebėjimą. Visą laiką lydės šiurkštaus ir atstumiančio pasaulio dvasia, visur mėtysis kūnai, plūs kraujo, sumaišyto su toksinėmis medžiagomis, klanai, vyraus daug keiksmažodžių. Ypatingas dėmesys skirtas tiksliam priešų pažeidimui — kulka, paleista į galvą, ją tiesiog sudraskys į skutelius, o lazerio spindulys padarys skylę arba tiesiog nupjaus. Daug padirbėta su vandens atspindžiais ir spindulių laužimu, tai šiek tiek sušvelnins aplinką.

Senųjų dalių gerbėjus galime drąsiai nuraminti. Nors ir atrodo, kad žaidimas visiškai pasikeitė, net neabejojame: vos „Bethesda“ jį išleis, naujasis šedevras tuoj pat šturmuos topų viršūnes!

KING'S BOUNTY: THE LEGEND



Žaidimas išties primena paskutinius „Herojus“, tačiau žada turėti pakankamai savitumo, o svarbiausia — atgaivinti seną gerą, beveik dvidešimties metų senumo seriją.

Atkurti didžiąsias žaidimų frančizes mūsų laikais tapo labai pelninga ir perspektyvu. Štai, tarkim, visai neseniai buvo reanimuoti tokie garsūs žaidimai „Test Drive“ ir „Total Annihilation“. Šiais metais sąrašą papildys mažiausiai dar vienas „negincijamos klasikos“ žaidimas „King's Bounty“, kurio tradicijų paveldėtojas kuriamas rusų kūrėjų „Katauri Interactive“ pastangomis. Parodoje užbaigimo stadijoje esančio projekto demonstracija sulaukė ypatingo susidomėjimo.

Susipažinkite: Bilas Gilbertas (Bill Gilbert, vardą galima keisti) — neseniai į riterius dedikuotas jaunuolis, kupinas ambicijų ir norintis išgarsėti. Šiam aukštam tikslui pasiekti jis turi viską, ko gali prireikti keliautojui: gerą žirgą, patikimą kardą, kuprinę ir norą pagelbėti savo artimajam (arba tolimajam, jeigu atpildas pakankamai dosnus). Žaidimo pradžioje reikia tik pasirinkti vieną iš profesijų: karys, paladinas arba magas, ir galima pradėti kelionę.

Kelionė bus ilga — nuotykių žemėlapį sudaro apie 30 lokacijų, susietų perėjimo taškais, iš kurių ypatingai norisi pažymėti skrydį dirižabliu — nepamirštamas reginys. Kiekvienoje oloje, kiekvienoje saloje, kiekvienoje karalystėje riterio laukia daugybė įdomių kvestų, įvairių priešų, plačių dialogų ir paslėptų vietovių. Kelią kiekvienas žaidėjas skinasi pats, priima įvairius









sprendimus žaidimo eigoje. Nors siužetinė išsišakojanti linija čia vis dėlto yra, kitaip žaisti būtų nelabai įdomu... Beje, nesijaudinkite dėl scenarijaus: ir klasta, ir intrigos, ir sosto netekę princai, ir drakonų pagrobtos merginos — visko bus per akis.

Žaidimo RPG sistema paprasta ir aiški. Yra trys pagrindinės charakteristikos: Ataka, Gynyba ir Intelektas. Yra šalutinės: Mana ir Įniršis. Ir yra gabumai, suskirstyti į tris šakas (atitinkančias veikėjų klases). Ataka ir Gynyba pravers valdomų karinių vienetų kariniams gabumams pastiprinti, o Intelektas įtakoja kuriamų burtų galią.

Mūšio laukas susideda iš laukelių, o iš priešingų pusių išsirikiuoja armijos. Tačiau tuo panašumas su „Heroes of Might&Magic" „geimplėjumi" ir pasibaigia. Nes „King's Bounty: The Legend" žaidime kiekvienas karinis vienetas turi savo Veiksmo Taškus, kurie naudojami burtams, judėjimui, šaudymui... Būtent todėl galimi variantai, kurie „Herojuose" buvo tiesiog neįmanomi. Pavyzdžiui, per vieną ėjimą ir pabėgti nuo netikėtai užpuolusio priešo, ir dar iššauti į jį. Arba nužygiuoti į laisvą laukelį, palaukti, kol apsidžiaugę priešai pradės judėti ta pačia kryptimi, paskui staiga pasiekti juos ir smogti.

Mūšio žemėlapiuose bus ir interaktyvių elementų. Pavyzdžiui, skrynių, kurias mūšio eigoje galima atidaryti, kliūčių, kurias galima naikinti. Pasitaikys ir neutralių būtybių, kurios užpuls tą, kuris pirmas sutrukdys jų ramybę. Yra net senoviniai obeliskai, kurie naikina visus iš eilės (tikriausiai prasta nuotaika, skrandžio nevirškinimas arba tiesiog migrena).

Jau dabar galima drąsiai teigti, kad „King's Bounty: The Legend" taps geru žaidimu. Kompanijos ir leidėjo „1C" įsigytos teisės priešdėliui „King's Bounty" — tik papildomas patvirtinimas. Vaikinai iš „Katauri Interactive" yra rimtai nusiteikę sukurti deramą garsios frančizės tęsinį. Laukti liko nedaug: žaidimo pasirodymo laukiama jau šių metų pabaigoje.



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT







Kūrėjai iš kompanijos „Petroglyph“, žinomos mums iš projekto „Stars War: Empire at War“, parodoje pristatė savo naują strategiją — „Universe at War: Earth Assault“. Parodos metu buvo pateikta daug informacijos apie šio žaidimo siužetą ir pagrindinius „geimplėjaus“ ypatumus.

Istorija prasideda 2012–aisiais metais, kai Žemę užpuola piktų ateivių rasė Hierarchy. Savo gyvenimo būdu šie vaikinai labai primena užpuolikus iš Holivudo pasakėlės „Nepriklausomybės diena“ — skrenda nuo vienos planetos prie kitos, naikina visą gyvybę, o paskui visiškai ištuština planetas, išgauna resursus. Tas pats laukė ir Žemės, kadangi Hierarchy turi daug pranašesnių technologijų, žmonės tiesiog nieko negali jiems padaryti...

Tačiau galutinis žmonijos išnaikinimas atidėtas, nes į Žemę atvyksta senieji Hierarchy priešai, mechanizuotos rasės Novus atstovai. Jie persekioja užpuolikus visoje visatoje, kadangi nori suvesti senas sąskaitas: šie kažkada sunaikino jų

gimtąją planetą, išliko tik nedidelė robotų grupė, tuo metu buvusi kitoje žvaigždžių sistemoje. Dabar, išsivystę iš naujo, Novus kupini ryžto atkeršyti.

Parodoje ypatingo susidomėjimo sulaukė trečioji žaidimo rasė Masari. Tai viena seniausių visatoje tautų, kuri kažkada išgelbėjo Hierarchy nuo išmirimo, pasidalino technologijoms. Tačiau dėkingumo taip ir nesulaukė — išgelbėtieji gautų žinių pagrindu sukūrė pažangiausius ginklus, sutriuškino savo geradarius ir pradėjo kruviną kelia per visatą. Masari, bandydami išsigelbėti nuo visiško sunaikinimo, atvyko į Žemę, ir įsikūrė vandenynų dugne, kur ir sulaukė laiko, kai galės atkeršyti. Ši tauta padarė nemažai įtakos ir žmonių vystymuisi, nes egzistavo mūsų planetoje nuo labai senų laikų. Pavyzdžiui, jų dievas Zessues, turi daug bendro su tam tikru Senovės Graikų dievu, o architektūra primena Senovės Egipto pastatus.

Kuo pasibaigs trijų jėgų susitikimas Žemėje, kol kas nežinoma, tačiau kūrėjai žada intriguojantį siužetą visose 30 kampanijos misijose. Reikia paminėti, kad rasės skiriasi ne ką mažiau už „StarCraft“, nes jų požiūriai į bazių statybą, resursų rinkimą ir karo veiksmus yra visiškai skirtingi.

Hierarchy priprato veikti grubia jėga („Atskridau, pamačiau, nužudžiau“, —perfrazuojant Julijų Cezarį). Planetos užgrobimas prasideda milžiniškų Walkers robotų išlaipinimu. Šie kariniai vienetai yra pagrindinė smogiamoji jėga, be to, atlieka surišančios grandies vaidmenį tarp orbitoje kabančios bazės ir mūšio lauko. Resursai (žmonės, medžiai, mašinos, namai, gyvuliai...) renkami specialių robotų Reapers. Jie važinėja žemėlapiu, ima viską, kas prastai guli, ir tempia prie Walkers, kurie perduoda resursus į bazę. Taip pat Walkers atsako ir už naujų karinių vienetų atsiradimą mūšio lauke: užtenka surinkti reikiamą resursų kiekį ir atlikti užklausą, o orbitoje esantis laivas išsiųs reikiamą pastiprinimą.

Skirtingai nuo Hierarchy, Novus yra priversti statyti pastatus. Taip pat jų pastatams yra būtina energija, gaminama elektros stočių, turinčių ribotą veikimo spindulį. Visi pastatai susiję energetinėmis linijomis, vienu bendru tinklu. Novus kariniai vienetai gali juo judėti milžinišku greičiu, tai leidžia jiems greitai pertvarkyti savo pajėgas ir permesti juos iš vienos žemėlapio dalies į kitą. Šis ypatumas kartu su silpnais šarvais verčia manyti, kad geriausia taktika šiems robotams yra „hit and run“: staigūs, netikėti smūgiai ir toks pat greitas pasitraukimas.

Masari yra vieninteliai, statantys savo bazę pagal klasikinius RTS dėsnius. Resursus senovinė rasė išgauna tik jai būdingu būdu — specialiomis stotimis, kurios automatiškai paverčia aplinkinę materiją energija.

„Universe at War: Earth Assault“ PC versijos pasirodymas numatomas šių metų pabaigoje. „Xbox 360“ savininkai pradės kariauti kiek vėliau, 2008–ųjų pradžioje.





Trys didžiosios kosminės rasės susidurs Žemėje žūtbūtinei kovai.

WORLD IN CONFLICT

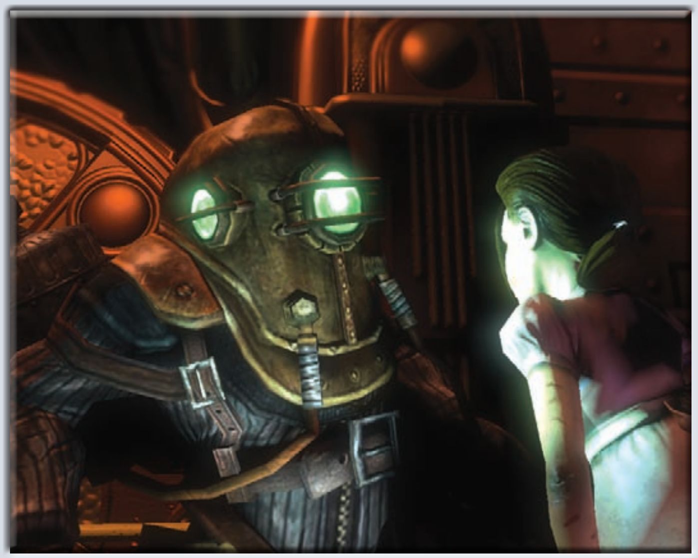
Daugelis istorikų iki šiol gin- čijasi — o kas būtų, jeigu „šaltasis“ karas tarp TSRS ir JAV pavirstų kariniu konfliktu? Kompanija „Massive Entertain- ment“ irgi rimtai susimąstė šiuo klausimu, todėl ir pasirinko tokį siužetą. Pasirinko sėkmingai — nieko panašaus į „World in Conf- lict“ nenumatoma mažiausiai dar pusmetį, todėl iš karto pridedame prie žaidimo laukiamumo reitingo „+1“ už originalumą.

1980–ųjų metų pabaigoje TSRS klastingai (o kaip kitaip?) užpuola JAV norėdama užgrobti nekenčiamų kapitalistų turtus — būtent taip užuomazgą pristato scenaristų iš „Massive Entertainment“ fantazija.
Žaidime bus pristatytos trys konflikto dalyvės: TSRS, JAV ir NATO — kiekviena su savo technologijomis, realiai egzistavusiomis istorijoje. Už techninę žaidimo pusę atsako „MassTech Engine“ varikliukas, kurį sukūrė pati „Massive Entertainment“ studija. Laisva kamera su 360 apžvalgos kampu, puiki detalizacija ir griaunami landšaftai pridedami.
„Geimplėjaus“ koncepcijos pagrindą sudaro kariniai veiksmai — jokios bazių statybos, resursų gavimo ir ekonominės veiklos, susijusios su naujų vienetų bei technologijų išradimu, nebus. Taip pat kūrėjai pažymi galimybę sąveikauti su landšaftu: griauti strategiškai svarbius kelius ir tiltus, trukdyti priešo pajėgų judėjimui. Objektus bus įmanoma ir atstatyti, tačiau tam prireiks nemažai pastangų ir laiko.
Apskritai „World in Conflict“, skirtingai nuo daugelio RTS, yra labiau skirtas „multiplayer“ žaidimui, palaiko iki 16 žaidėjų. O atrodo „multiplayer“ režimas taip: kiekvienas žaidėjas gauna tam tikrą Taktinių Taškų kiekį, kurie naudojami pėstininkams samdyti, technikai įsigyti, desantui iškviesti, branduoliniam smūgiui. Jeigu karinis vienetas sunaikintas, jo vertė šiais Taktiniais Taškais sugrįžta į žaidėjo sąskaitą. Prieinamų lėšų kiekis pastiprinimų iškvietimui nėra fiksuotas ir gali būti didinamas žaidimo eigoje užvaldant kontrolinius taškus žemėlapyje.
Ypatingai norisi paminėti tokią naujovę: žaidėjų dalinimas į specialybes — retas reiškinys RTS žanrui. Žaidėjas savo nuožiūra gali pasirinkti vieną iš keturių klasių: tankų padaliniai, oro desantas, pėstininkai arba palaikymas (tikriausiai turima omeny artilerija ir tiekimas). Visa tai įtakoja atitinkamos klasės pastiprinimų „kainas“.
Daug dėmesio skiriama komandinei žaidėjų sąveikai, tuo tikslu žaidime numatytas „IP–chatas“ ir filtrai, leisiantys siųsti pranešimus ir užklausas tik tos pačios specialybės žaidėjams. E3 metu buvo parodytas žaidimo režimas, kuriame multižaidėjų komandos kovojo dėl kontrolinių taškų, tačiau kūrėjai žada mažiausiai „deathmatch“ ir kelis kitus režimus, apie kuriuos kol kas nepranešama.
„World in Conflict“ pasirodymas Europoje numatomas šių metų rugsėjo 21 dieną.


Dėl technikos parko: žaidėjai galės naudotis tik realiai šiuo laikotarpiu egzistavusia karine technika.







BIOSHOCK

Bene daugiausiai pagyrų iš apsilankiusių parodoje sulaukusio „Bioshock“ kūrėjai įvardijo sisteminius būsimo šedevro reikalavimus. Jeigu pirmą kartą girdite apie tokį žaidimą, primename, kad „Bioshock“ yra būtent ta šaudyklė, kuri ketina sukelti žanro revoliuciją. Šis projektas turėtų mus pradžiuginti puikiu lokacijų ir veikėjų dizainu, originalia povandeninio pasaulio koncepcija, pažangiu DI, plačiu modifikuojamų ginklų arsenalu... Tačiau norint įvertinti visą šį grožį, daugeliui teks atverti savo arba tėvų pinigines — sisteminiai reikalavimai įpareigoja.

OPERACINĖS SISTEMOS:

„Windows XP“ (su „Service Pack 2“) arba „Windows Vista“

MINIMALŪS REIKALAVIMAI:

Procesorius: „Pentium 4“ 2.4GHz „Single Core“

Vaizdo plokštė: 128 MB, „Nvidia 6600“ ir geriau arba ATI X1300 ir geriau (išskyrus ATI X1550), „Shader Model 2.0“

Operatyvioji atmintis: 1 GB

Vietos kietajame diske: 8 GB

Garsas: 100 proc. „direct X 9.0c“ suderinama garso plokštė

REKOMENDUOTINA KONFIGŪRACIJA:

Procesorius: „Intel Core 2 Duo“

Vaizdo plokštė: 512 MB, DX9 režimui: „GeForce 7900 GT“ arba geriau, DX10 režimui: „GeForce 8600“ arba geriau

Operatyvioji atmintis: 2 GB

Vietos kietajame diske: 8 GB

Garsas: „Sound Blaster X–Fi“

Svarbu: norint žaidimą aktyvuoti, būtinas interneto ryšys.





GEARS OF WAR

Kompanijos „Epic Games“ ir „Microsoft“ parodos metu atskleidė labai įdomių detalių apie vieną labiausiai laukiamą veiksmo projektą PC platformoje „Gears of War“, perkeliamą iš „Xbox 360“ konsolės. Teigiama, kad „Gears of War“ veiks su abiem operacinėmis sistemomis — „Windows Vista“ ir „Windows XP“, palyginus su konsoliniu broliu, pasižymės šiomis naujovėmis:

- Naujas „multiplayer“ režimas, „geimplėjumi“ primenantis „Annex“, tačiau kontrolinis taškas žemėlapyje bus tik vienas. Be to, taškai bus pridedami ne už sektoriaus valdomą laiką, o už priešo komandos narių nužudymą. Žudynės bus vienintelis būdas gauti taškų, kaip ir „Execution“ režime;
- Laukiama 3–4 naujų „multiplayer“ žemėlapių;
- Tarp 4 ir 5 vieno žaidėjo kampanijos aktų pasirodys dar vienas. Kiti aktai bus kiek pakeisti ir papasakos išsamesnę žmonių ir lokustų priešpriešos istoriją. Naujasis aktas bus skirtas PC versijai;
- „High–end“ PC vartotojai turės kokybiškesnį vaizdelį nei „Xbox 360“ savininkai;
- Žaidimo PC versija gaus visus pakeitimus, įvykusius „multiplayer“ nuo originalaus žaidimo pasirodymo;
- Naujų ginklų rūšių nebus.







ASSASSIN'S CREED



Kompanija „Ubisoft" parodoje pristatė veikiančią veiksmo projekto „Assassin's Creed" demonstracinę versiją, tuo pačiu pabrėžė, kad ji nebus laisvai prieinama (skaityk: siunčiama iš interneto). Greičiausiai dėl to, kad net demonstracijos metu joje buvo pastebėta daug trūkumų ir nebaigtumų. Įspūdžiai nevienareikšmiški. Yra duomenų, kad mūšiai vis dėlto taps „hardcore", artimesni muštynių žanrui — su daugybe „kombo" ir „fatality" judesių. Bet „stealth" elementai visai nėra sudėtingi, tuo labiau tikroviški: vis tie patys sąlyginumai, kai apsauga įkyriai nenori matyti, kaip milžiniškas įtartinai atrodantis vyrukas laksto jų saugomoje teritorijoje. O visa kita atrodo labai šauniai, tad nekantriai laukiame pasirodymo maždaug lapkritį.





PAINKILLER: OVERDOSE

Lenkų kompanija „People Can Fly" parodoje oficialiai pristatė naują projektą „Painkiller: Overdose", tiesioginį savo originalaus siaubo–veiksmo žaidimo tradicijų paveldėtoją. Šį kartą galėsime pasilakstyti po 16 visiškai naujų lygių, susikauti su 40 iki šiol neregėtų monstrų, prieš kuriuos panaudosime šešias pažangių ginklų rūšis. Projekto leidėjai, saldi porelė „Dreamcatcher" ir „JoWood", žada jo pasirodymą žiaurių žaidėjų kietuosiuose diskuose jau šių metų spalį. Tačiau mes manome, kad antrasis „Skausmo žudikas" vargu ar sugebės užkariauti pirmosios dalies laurus. Be to, „eik–visus–žudyk" „geimplėjus" šiuo metu praranda populiarumą, vargu ar patiks daugumai žaidėjų.







STRANGLEHOLD

Kompanija „Midway“ parodoje oficialiai pranešė savo vieno labiausiai laukiamo projekto „Stranglehold“ pasirodymo datą. Veiksmo žaidimas, kurį daugelis vadina virtualiu kultinio kinų veiksmo filmo „Hard Boiled“ tęsiniu, Europos teritorijoje bus parduodamas nuo rugsėjo 7 dienos. Tikimės, visi pamena, kad žaidimo veidu tapo legendinis aktorius Čou Jun–Fatas, pagrindinio vaidmens minėtame filme atlikėjas, o kuriant žaidimą dalyvavo pats Džonas Vu — nereikalaujantis papildomo pristatymo režisierius.



CRUSADERS: INVASION OF CONSTANTINOPLE

Greičiausiai girdėjote apie tai, kad Ketvirtojo Kryžiaus žygio tikslas buvo Palestina. Tačiau taip jau išėjo, kad riteriai pateko į Konstantinopolį su tikrai nedraugiškais ketinimais, kur ir pasiliko pusei amžiaus nutraukę Bizantijos kaip šalies egzistavimą. Būtent apie tai mums išsamiau ir papasakos naujas nuotykių veiksmo žaidimas „Crusaders: Invasion of Constantinople“, kurį parodoje pristatė „Kylotonn Entertainment“. Jame bus galima sudalyvauti „Antrosios Romos“ šturme tam naudojant apie pusantro šimto ginklų rūšių, „kombo“ smūgius ir savąją „pagalbininkų“ komanda. Projekto pasirodymo data kol kas nepaskelbta.





SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Kompanija THQ parodoje oficialiai anonsavo strategijos „Supreme Commander“ papildymą, pavadintą „Forged Alliance“.

„Gas Powered Games“ pastangomis kuriamas projektas pridės žaidimui naują skyrių, kuris papasakos dar vieną Begalinio Karo epinę istoriją. Turėsime visiškai naują vieno žaidėjo kampaniją, naują frakciją ir daugybę naujovių „multiplayer“ režimuose. „Gas Powered Games“ žada žaidimo gerbėjams daugiau kaip 100 (!) naujų karinių vienetų, naujas strategines galimybes, platesnes orbitinių ginklų panaudojimo galimybes ir daugelį kitų skanumynų.

Žaidimo kūrimui vadovauja pats Krisas Teiloras, kuris pabrėžia, kad „Supreme Commander: Forged Alliance“ bus visiškai nepriklausomas žaidimas, ir tai, visų pirma, liečia jo bendrą trukmę. Žaidimo pasirodymas numatomas šių metų lapkritį.

F.E.A.R.
PERSEUS MANDATE

Kompanija „Sierra Entertainment“ anonsavo naują mistinės šaudyklės F.E.A.R. papildymą „Perseus Mandate“. Tai jau antras ekskliuzyvus žaidimo PC versijos papildymas. Jis patiks ir veteranams, ir naujokams, nes kūrėjai siūlo pažvelgti į originalaus F.E.A.R. įvykius kitaip. „F.E.A.R. Perseus Mandate“ vieno žaidėjo kampanija pasiūlys paralelinę istoriją, kurią papasakos kitas elitinio „F.E.A.R.“ būrio narys. Žaidimo eigoje ne kartą pasitiksite visiškai naujus priešus ir atsidursite nepažįstamose lokacijose. „F.E.A.R. Perseus Mandate“ pasirodymas numatomas šių metų rudenį.



E3 GERIAUSI

Pasibaigus parodai, daugelis leidinių atliko jos rezultatų vertinimus. Siūlome jums susipažinti su vienos žinomiausių industrijoje svetainių „GameSpy“ geriausių E3 2007 žaidimų sąrašu. Jos žurnalistus, kaip ir daugelį kitų, nukariavo neįtikėtinai stilingas veiksmo žaidimas apie fantastinį povandeninį miestą „Bioshock“ iš „Irrational Games“. Jis taip patiko mūsų vakarų kolegoms, kad gavo iš karto 3 aukščiausius apdovanojimus, tapo apskritai geriausiu parodos žaidimu ir geriausiu projektu PC ir „Xbox 360“ platformoms. Paskui „Bioshock“ seka atgijusi žaidimų legenda, trečioji radioaktyvios RPG „FallOut“ serija. Pateikiame jūsų dėmesiui visą nugalėtojų sąrašą:


Wii Fitness


LittleBigPlanet



5 GERIAUSI E3 2007 ŽAIDIMAI:
- BioShock (PC/360)
- Fallout 3 (PC/360/PS3)
- Mass Effect (360)
- Rock Band (360/PS3)
- LittleBigPlanet (PS3)

5 GERIAUSI PC ŽAIDIMAI:
- BioShock
- Fallout 3
- Crysis
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Unreal Tournament 3

5 GERIAUSI XBOX 360 ŽAIDIMAI:
- BioShock
- Fallout 3
- Mass Effect
- Rock Band
- Halo 3


Mass Effect

5 GERIAUSI PLAYSTATION 3 ŽAIDIMAI:
- LittleBigPlanet
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Uncharted: Drake‘s Fortune
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- Haze

5 GERIAUSI WII ŽAIDIMAI:
- Metroid Prime 3: Corruption
- Super Mario Galaxy
- Wii Fit
- Soulcalibur Legends
- Geometry Wars Galaxies

GERIAUSIAS DS ŽAIDIMAS — The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.

GERIAUSIAS PSP ŽAIDIMAS — God of War: Chains of Olympus.

SPECIALŪS APDOVANOJIMAI:
- Geriausias žaidimas su Solid Snake — Metal Gear Solid 4;
- Geriausias novatoriškumas — Wii Fitness;
- Apdovanojimas „Pagaliau galime tai sužaisti!“ — Assassin‘s Creed;
- Geriausias įrodymas, kad „Capcom“ išprotėjo (gerąja prasme) — Resident Evil 5;
- Geriausias klipukas — Star Wars: The Force Unleashed;
- Geriausias žaidimas, kurio mums nebuvo leista sužaisti — Killzone 2;
- Geriausias parsisiunčiamas žaidimas — Everyday Shooter;
- Pats įspūdingiausias E3 spaudos konferencijos momentas — Čubaka apkabina Džeką Trettoną, „Sony America“ prezidentą.



Rock Band

LOST PLANET™ EXTREME CONDITION

ŠALTAS RUGPJŪTIS



www.lostplanet-thegame.com

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 16+
- **ŽANRAS** veiksmo
- **KŪRĖJAS** Capcom
- **LEIDĖJAS** Capcom
- **DATA** 2007–06–29
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:**

Pentium 4 / Athlon 64 3500+ CPU, 512MB RAM (XP) / 1GB RAM (Vista), 256MB GF 6600 (GF 7300 nepalaikoma) video, 8 GB HDD

Net jei žaidimas vietomis yra šiek tiek pasikartojantis, o pelės vėlavimas ir kiti nedideli žaidimo „stabdymai“ ne pačiose galingiausiose sistemose gali nervinti, paties veiksmo kokybė ir kai kurių scenų didingumas yra pakankamos priežąstys jį pažaisti.
„ActionTrip“

„Online“ reitingų vidurkis: 65%

KYO

Aš visada labai mėgau žaidimus, kurie būtų bent jau susiję su žiemos tema. Iki šiol gerai nesuprantu, kodėl man taip patinka šaltos aplinkos, sniegas, sūkuriuojančio vėjo garsas... Kiekvieną kartą žaidimuose aptikęs kažką, susijusio su šiaure, krentančiomis snaigėmis, džiūgaudavau ir tuos lygius pereidavau su didžiausiu malonumu. Gal čia iš tiesų koks nors liguistas nukrypimas, tačiau žaidimus, kuriuose vyrauja sniego, šalčio motyvai mėgstu iki šiol. Tikrai nebūčiau pagalvojęs, kad kas nors galų gale ims ir sukurs žaidimą, kuriame daugiau nieko ir nebus be sniego ir kaulus stingdančio šalčio. Būtent dėl šitos priežasties tik įsijungęs „Lost Planet“ vos neapalpau. Štai, ką reiškia nauja karta. Štai, ką gali pasiūlyti fiktyvi planeta. Ko gero, to, ką pamačiau čia, Žemėje niekada nebus...

Kam tokia nuoširdi ir labiau lyrinė įžanga? Atsakymas paprastas: žaidimo grafika. Bežaidžiant susidarė toks įspūdis, kad kažkas iš tų šešių milijardų pasaulyje vis dėlto norėjo su-

kurti tobulą žiemą videožaidime ir tas noras buvo beveik toks didelis kaip ir mano simpatija tokiems žaidimams. Grafika yra „Lost Planet“ varomasis arkliukas ir tai yra nenuginčijamas argumentas. Viskas, ko kada nors galėjau norėti ir tikėtis, yra „sukišta“ į šitą žaidimą: milžiniški plotai, padengti storu sniego sluoksniu, erdvūs ir stulbinantys urvai, neįprasti vabalai, kurie ne tik gražūs, bet ir pavojingi. O kur dar kolosalūs sprogimai, efektai ir platūs žemėlapiai, kuriems apskritai negalioja jokie maštabai? Taip, visa tai rasite „Lost Planet“. Tik gaila, aišku, kad daugiau jame lyg ir nieko nėra... Na, neskaičiuojant vidutiniškos istorijos, kvailų veikėjų ir milžiniško „Xbox 360“ pulto prieš akis tuo metu, kada bandome išsiaiškinti VS („vital suits“) valdymo subtilybes...

XBOX PRAKEIKIMAS

Vos pradėjus žaisti man prieš akis išmetė X360 pulto paveiksliuką su jo valdymo schema. Tai tau siurprizas, ką? Laimei, kad dar kažkaip intuityviai sugebėjau išsiaiškinti, kuris mygtukas kokią funkciją atlieka klaviatūroje, nes aš juk žaidžiu su savo PC... Ir žaidimas, berods, skirtas PC? Todėl ir ekrane turėjo pasirodyti klaviatūra su paaiškinimais. Na, bet bala nematė... Nusispjoviau ir žaidžiau toliau. Bet čia manęs laukė jau tikrai nepakenčiamas išsišokimas. ➔



„Pasikinkius“ vieną iš lengvųjų VS aparatų.

Pati tikroviškiausia žiema, kokią tik galite pamatyti žaidimuose.

Prieš lipdamas į VS (apie juos vėliau, nes šitie daikčiukai tikrai nusipelno atskiros pastraipos) vėl gavau lentelę su X360 valdymo pultelio schema... Na, gerai, tiek to, tačiau jų valdymo juk taip lengvai neišsiaiškinsi, juolab kad tolimesniuose lygiuose VS atlieka įvairias papildomas funkcijas, todėl tenka spaudinėti visus mygtukus iš eilės.

Kas dar krito į akį? O būtent tas, kad „Capcom“ tokiais priminimais apie „Xbox 360“ neapsiriboja. Kiekvieną sykį, kai bandysite kur nors įlipti (kad ir į tą patį VS) arba paimti ant žemės gulintį ginklą, užsidegs ne tik klavišo „E“ indikatorius, bet ir X360 pultelio mygtukas „A“. Kaip šaunu! Prieini prie ginklo ir per vidurį ekrano pamatai „A/E“. Ne tas žodis, kaip gerai. Man pasidarė natūraliai įdomu, kodėl „Capcom“ taip stengiasi priminti mums, kad žaidimas visų pirma buvo kurtas X360 konsolei, o PC dabar žaidžiame tik nelemtą „portą“. Po galais! Aš juk ir pats tai žinau, tai kurių galų man dar apie tai visą žaidimą mėtyti kvailas užuominas? Ir dar tokias, kurios iš tiesų trukdo žaisti...

Na, o kad jau įsivažiavau apie valdymą, tai tuo pačiu paminėsiu ir dar šį tą. Matote, šiame žaidime kartais itin svarbus pagrindinio veikėjo lynas, kuriuo jis gali prisitraukti prie namų stogų arba kokių nors platformų. Pats lynas yra tikrai gerai integruotas į žaidimą ir dažniausiai pasiekę namo stogą rasime kokį nors ginklą, o kartais lynas net pasitarnaus kovojant su lygių bosais. Tačiau čia yra mažytė problemėlė. Jūsų valdomas veikėjas nesugeba iškelti galvos aukštyn. Yra nesupratusių? Trumpiau tariant, kiek bandytum pele pažiūrėti į viršų — nepavyks. Kūrėjai nustatė tam tikrą ribą, kurios neįmanoma apeiti ir aukštyn pažiūrėti tikrai nepavyks. Susišaudymuose tos ribos visiškai užtenka, tačiau ką daryti, kai reikia prisitraukti prie namo stogo arba prie aukščiau esančios platformos? Dažniausiai tenka trauktis atgal ir ieškoti patogios vietos, iš kurios bandant prisitraukti su lynu tas suknistas limitas netrukdytų.

Aišku, gaila, kad apžvalgą teko pradėti nuo valdymo netikslumų ir paslaptingo kūrėjų noro visais įmanomais būdais užkišti žaidėją X360 pultelio valdymo schemomis, bet šitie dalykai taip erzino, jog kitaip pradėti teksto net negalėjau. Susidaro toks įspūdis, kad beprotiškas noras žaidime perteikti idealią žiemą tik grafika ir apsiribojo. Jei tuo vis dar sunku patikėti, pereikime prie žaidimo istorijos...

ŽUVO VEINO TĖVAS

Štai tokiu banaliu siužeto posūkiu, kuomet herojaus tėvas žūna kovoje prieš didžiuosius vabalus Akrid, pra-



Žaidimas nuolat ir visur kiša „Xbox 360" valdymo paaiškinimus ir kitus priminimus.



■ O štai vaizdai palyginimui tarp X360 ir PC su maksimaliais nustatymais. PC detalizacija šiek tiek aukštesnė.

Žaidime gyvybiškai svarbų vaidmenį atlieka šiluminė energija, kurios gaunate iš nukautų priešų.



■ Sprogimai žaidime visiškai užgniaužia kvapą.

Žaidimo siužetas ir priešistorė standartinė ir daug kur matyta — tiesiog pakankama motyvacija veiksmui.

sideda žaidimas. Iš karto po to, sugebėjusį, nors ir su smarkiai aplamdytu VS pabėgti iš mūšio vietos, praradusį samonę herojų atranda vietinių kovotojų grupelė. O tada, jūs nepatikėsite... Veinas Holdenas (Wayne Holden) suserga amnezija. Jūs įsivaizduojate? Suserga amnezija! Hm, jei man tai pernelyg neprimintų filmo „Memento", kur pagrindinis veikėjas, sirgdamas amnezija, bando surasti savo žmonos žudiką, tai šitos detalės, ko gero, net ir neminėčiau. Bet Veinas irgi labai piktas ir nori atkeršyti už savo tėvą.

Tai tiek to siužeto iš emocinės pusės, o jei ieškosime žaidimo minties, tai ji dar įdomesnė: atvyko žmonės į planetą, pavadintą E.D.N. III, nusprendė ją kaip reikiant kolonizuoti, tačiau jiems kelią pastojo planetoje egzistuojanti ateivių rūšis Akrid (labai primena filmą „Erdvėlaivių kariai"). Tada, žinoma, žmonės įsiunta ir nutaria visus juos išžudyti. Štai taip. Pretekstas yra, dramatizmo užtenka. Dabar kaip tyčia atsiverskite žaidimo poligrafinį viršelį ir gerai įsižiūrėkite. Na, ar ne tiesa? Stovi vienas, visų nuskriaustas Veinas, kankinasi, graužiasi ir jam labai šalta. O čia dar visokie vabalai, prie jų dar ir sniego piratai, dar kažkokie NEVEC kareiviai... Na, o tada prasidės. Po videointarpą prieš kiekvieną misiją. Aš nežinau, kažkur perskaičiau, kad gal net būtų geriau, jei tuos intarpus žaidėjas praleistų. Tikrai protinga mintis. Tada ir į tą patį žaidimo viršelį galima būtų pasižiūrėti visai iš kitokios perspektyvos: stovi vienišas karys su šautuvu užpustytuose plotuose, simbolizuoja tiesiog puikų ir smagų veiksmo žaidimą su super–uber grafika, kuris labai primena senas geras arkadas...

ŠILUMINĖ ENERGIJA?

Kad ir kaip ten būtų, pereinu daugiau prie techninės bei mechaninės pusių. Visų pirma, nuoširdžiai norėčiau paspausti ranką „Lost Planet" kūrėjams ir pagirti už jų novatorišką sumanymą. Kadangi žiema videožaidime turi atrodyti autentiškai (svajoti yra viena, o realizuoti — jau visai kas kita), kūrėjai įdiegė labai įdomią detalę: šiluminę energiją (tie, kurie dar nieko apie tai nežino, skaitykite įdėmiai). Viskas, ką žaidime naikinsite, savyje talpina tam tikrą kiekį šilumos, kuris padeda tam arba anam išgyventi nesušąlant į ledo gabalą. Tiesą sakant, kitaip išgyventi E.D.N. III planetoje turbūt ir nepavyktų... Tai štai. Pradedate lygį su tam tikru kiekiu šiluminės energijos, tačiau ji, vos tik pradedate judėti, po truputį krinta. Jei įsėdate į VS, energija mažėja kur kas sparčiau. Todėl natūralu, kad jums nuolat būtina papildyti savo atsargas, o tam aplink nuolatos ir trinsis įvairūs Akrid vabalai, kuriuose tos energijos daugiausiai.

Kiekvienas iš tų vabalų turės savo silpnąją vietą, į kurią ir reikės šaudyti. Oi, tik nereikia raukytis. Vabalai bus tamsių arba šviesių spalvų, o silpnoji vieta ryškiai geltona, todėl suprasti, kur reikia šaudyti, turėtų net ir patys mažiausieji. Tiesa, pataikyti ➔

DIRECTX 10

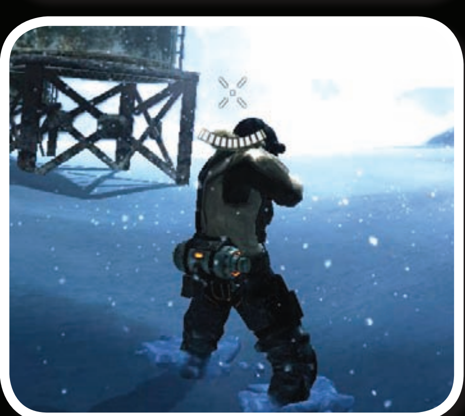
„Lost Planet“ į mūsų žurnalo istoriją pateks kaip pirmasis naujos „DirectX“ kartos žaidimas. Taip, iki šiol jau spėjo pasirodyti keletas senesnių žaidimų atnaujinimų, pritaikančių juos „Windows Vista“ ir „DirectX 10“ („Call of Juarez“, „Company of Heroes“), tačiau būtent šis žaidimas yra pilnavertis naujos „Windows“ kartos pionierius.

Pirmasis įspūdis pasileidus su DX10 — žaidimas atrodo daug lygiau ir glotniau, taip pat, rodos, sklandžiau veikia. Tai labai primena „Xbox 360“ vaizdą. „Lost Planet“, galima sakyti, patvirtina kažkodėl man įsiminusius „Unreal Tournament 3“ kūrėjų žodžius, kad bent jau DX10 žaidimai kažkaip stebuklingai nesiskirs nuo įprastų, tiesiog veiks sklandžiau su tais pačiais nustatymais, kartu leis pasirinkti aukštesnius įvairių parametrų nustatymus, nei tai galima būtų padaryti žaidžiant DX9 režimu. Tačiau tai yra tik viena iš dviejų, kaip teigiama, „DirectX 10“ išnaudojimo krypčių. „Crysis“ kūrėjai tikina išnaudosiantys naujas galimybes kiekybiškai ir vienu metu pateiksiantys stulbinančius detalizuotų objektų kiekius.

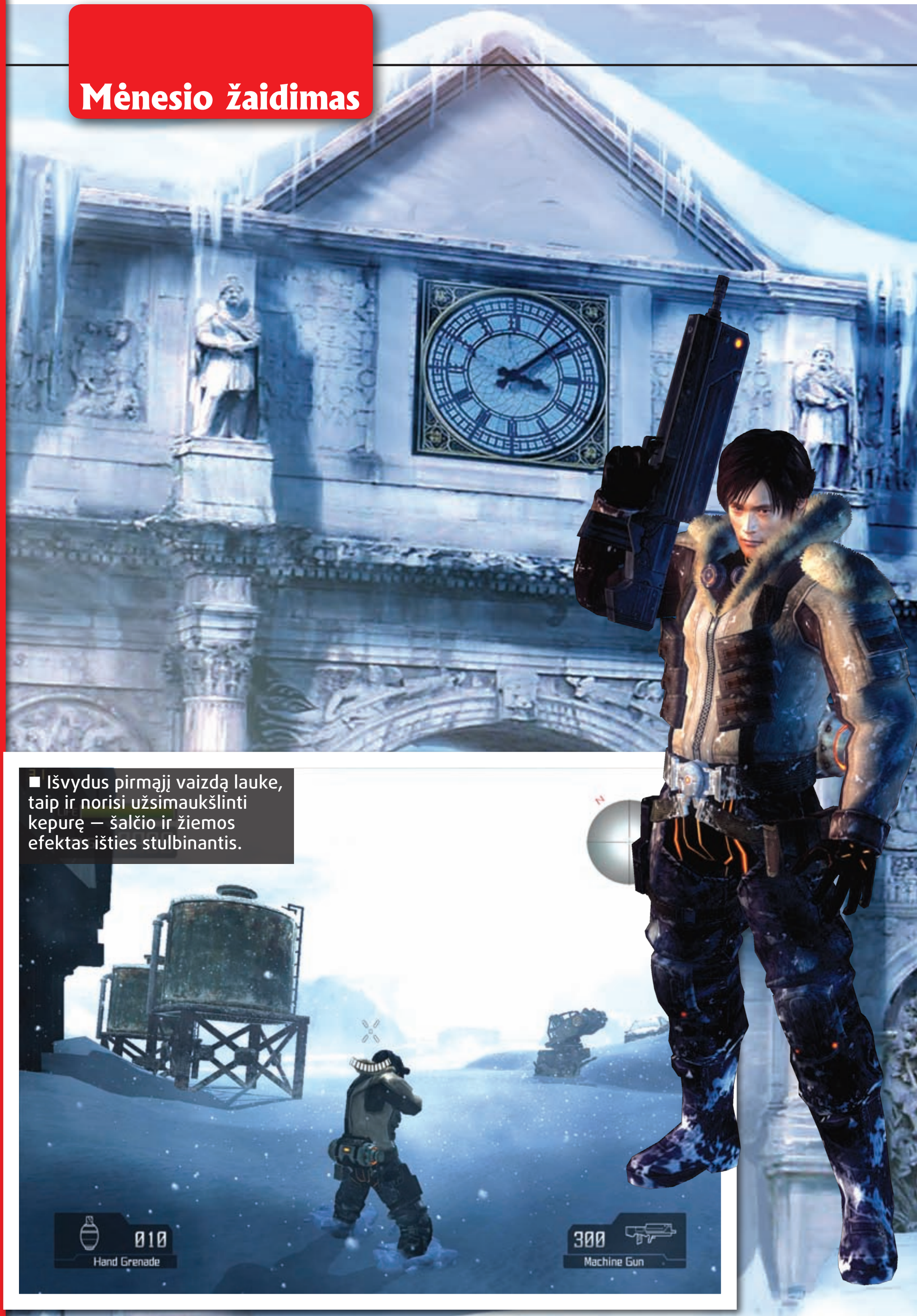
Grįžtant prie „Lost Planet“ žaidimo, vienintelis nustatymas, kuris skiriasi įsijungus „DirectX 10“ versiją, yra galimybė pasirinkti aukščiausios kokybės šešėlius. Žaidžiant šešėliai atrodo sodresni ir tikslesni. Kitas dalykas, kuris tikrai (bent mano akimis) skyrėsi žaidžiant abi versijas, buvo sprogimai. Žaidžiant DX10 jie ne tik gražesni ir intensyvesni (ugnis, dūmų efektai), bet, rodos, turi ir efektyvesnį fizikos skaičiavimą — objektai išlaksto smarkiau ir įspūdingiau nei DX9 versijoje. Nors gal man taip tik pasirodė :).

Nors „DirectX 10“ jau startavo, susidaryti įspūdį dar tikrai anksti. Pirmiausia, „Lost Planet“ yra perkeltas iš X360 ir kūrėjų tikslas buvo jį kuo labiau optimizuoti greičiui, o ne „prikišti“ kažkokių pažangesnių savybių. Antra, reikalą dabar „stabdo“ vaizdo plokščių tvarkyklės. Įvairūs testai kol kas neparodo DX10 pažangos prieš DX9, o kai kur naujoji technologija net atsilieka nuo senesnės. Viskam reikia laiko ir tik ateityje galėsime įsitikinti, kiek pagrindo turi įvairūs reklaminiai „DirectX 10“ šūksniai. Artimiausias žaidimas, leisiantis jau, tikėkimės, išsamiau patikrinti naujojo „DirectX“ veikimą, yra „Bioshock“, kurio nekantriai laukiame.





Didelio skirtumo tarp DirectX 9 (virsuje) ir 10 nėra. Ypatingai ekrano paveikslėliuose, judant vaizdui skirtumai kiek labiau jaučiasi.



■ Išvydus pirmąjį vaizdą lauke, taip ir norisi užsimaukšlinti kepurę — šalčio ir žiemos efektas išties stulbinantis.

į tą vietą nebus labai paprasta. Vabalai nuolatos sukiosis, rausis po sniegu ir kitaip bandys išsisukti nuo jūsų šūvių. Bet kovoti su jais vis viena verta. Visų pirma, dėl šilumos, visų antra, dėl malonumo stebėti, kaip jie, netekę būtino šilumos kiekio, sušąla į ledą. Pakankamai atsigrožėję ledine vabalo skulptūra galėsite ją sudaužyti ir pasipildyti dar šiek tiek energijos. Kodėl tos pačios šiluminės energijos gausite susprogdinę kokią nors užšalusią mašiną (paliktą, ko gero, pirmųjų planetos kolonizatorių) ar sugriovę kokį pastatą — nežinau. Taip pat žaidime bus tam tikri punktai, kuriuos aktyvavę gausite ne tik daug šiluminės energijos, bet ir sužinosite kryptį, kuria jums reikia judėti, jei kartais pasiklysite amžinos žiemos plotuose...

ANARCHIJA E.D.N. III

Kad žaidimas iki galo gerai nesuderintas — faktas. Ypač gaila dėl visiškai iš rikiuotės išėjusio „multiplayer“ režimo, tačiau tiek jau to... Žaidimą ir taip nuolat persekioja X360 pultas, o pagrindinį veikėją graudi žinia apie mirusį tėvą. Kadangi mes šiandien jau galime drąsiai kalbėti apie naująją žaidimų kartą, mano priekaištai dar tikrai nesibaigė...

O jei jau „Capcom“ taip kiša tą X360, tai prisiminkime jam skirtą „Gears of War“. Štai kur buvo geras D.I. „Lost Planet“, deja, tuo negali pasigirti. Gal ir gerai, juk čia arkadinė šaudyklė, tačiau Akrid vabalai ir kareiviai tikrai nedera. Vabalus, kad ir mažus, nužudyti seksis kur kas sunkiau, o nušauti kareivį — juokų darbas. Būtent dėl tokio kontrasto žaidimas kartais atrodo kvailai. Ypač, kai reikia prabėgti pro sniego piratų saugomą teritoriją, kurie užgulę kulkosvaidžius šaudo viena kryptimi ir tiek. Jei bandysite apeiti iš šono, jie nereaguos. Jei pulsite tuos, kurie ant žemės, sto-

vės kaip įkasti ir šaudys toliau. Tiesa, mestelėjus granatą sureaguoja, bet daugiau būdų juos išjudinti nebus.

VS

Kaip rašiau, taip ir padariau: atskira pastraipa, skirta vien VS. Iš tikrųjų tai VS (trumpinys reiškia „vital suits“) bus dideli robotai, į kuriuos Veinas galės įlipti ir tokiu būdu sukelti kur kas daugiau žalos. Išimtiniais atvejais (tokie dažniausiai bus kovos su bosais) be jų apskritai neišsiversite. Kaip jau minėjau, įsėdę į VS rizikuojate greitai išeikvoti savo turimą šiluminę energiją, todėl būkite atsargūs. Žinoma, gyvybių indikatorių turės ir kiekvienas atskiras VS, todėl jam ištuštėjus teks greitai evakuotis. Bet tai dar ne viskas. Kiekvienas VS turės kokią nors specifinę funkciją. Vieni galės skraidyti, kiti aukštai šokinėti, treti transformuosis... Taip pat kiekvienas VS galės vienu metu turėti po du didelius ginklus. Juos, aišku, galėsite nusiimti ir naudoti patys, tačiau jie žmonėms pernelyg dideli ir nepatogus. O ypač, kai šiaip vienu metu galėsite nešiotis tik du ginklus. Beje, kadangi galima ginklus nuo VS nuimti, ant jų juos galima ir uždėti, o tai pravers kovose su bosais, kurie kartais tikrai reikalauja nemažai pastangų.

AMŽINA ŽIEMA

Ką gali žaidimas, besisukdamas ant DX10, plačiau jums papasakos kolega Rezidentas. Na, bet žaidžiant su senuoju DX9 ir XP operacine sistema, „Lost Planet“ vis viena atrodo kaip pasaka. Žinoma, aš dabar galėčiau prirašyti tuziną gražiausių palyginimų, bet tikrą įspūdį apie tai, kaip atrodo žaidimas, visvien susidaryti būtų labai sunku. Šį žaidimą tikrai reikia pamatyti, ir čia ne reklaminis šūkis. Ypač, jei namuose turite galingą kompiuterį, didelį monitorių ir gerą garso sistemą. Taip, foniniai garsai čia irgi pranoksta standartinius veiksmo žaidimus ir yra aukščiausios prabos. Muzika sukurta kokybiškai, dera prie žaidimo, tačiau įgarsinimas atrodo pernelyg dirbtinai, bet tai vėl daugiau videointarpų problema.

Taip atrodo dar vienas „Capcom“ žaidimas, atkeliavęs iš „Xbox 360“. Jei galite rinktis iš kelių „emigrantų“, labiau siūlyčiau įsigyti „Resident Evil 4“. Žinoma, tie, kurie turite tokią silpnybę žaidimams su žiemos motyvais kaip aš, imkite „Lost Planet“. Taip pat žaidimą rekomenduoju ir visiems, kurie spėjo pasiilgti veiksmo arkadų, kurių populiarumas, kaip matau, neblėsta iki šiol. Na, iš siužeto nieko doro nesitikėkite: regis, „Capcom“ visai išsikvėpė ir kol kas šios studijos darbai išsiskiria vien tik savo originalumu... ☒





■ PC žaidėjams neseniai buvo išleistas naujas nemokamas paketas, kuriame yra keli nauji veikėjai, pavyzdžiui Frenkas Vestas iš „Dead Rising“, nauji vaizdo režimai ir kiti smulkesni papildymai.

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Likau apšalęs. **9,4**

ĮDOMUMAS Stabilus, tačiau balą muša antrarūšis siužetas... **7,0**

GRAFIKA Kažkas nuostabaus... Ko gero, vienintelis aspektas, kuris liudija, kad žaidimas tikrai naujos kartos. **9,7**

GARSAS Įgarsinimas niekuo neišskirtinis, dialogai prasti. Laimei, padėtį gelbėja foniniai garsai bei gerai žaidimui adaptuota muzika. **7,5**

VALDYMAS Labai juokinga! Jei norite kūrėjų patarimų valdant, įsigykite „Xbox 360“ pultelį. **6,5**

IŠVADA Labai gražus ir šiek tiek naujoviškas žaidimas. Rekomenduočiau visiems, kurie pavargo nuo vasaros arba tiesiog pasiilgo smagių veiksmo/arkadinių žaidimų.

GALUTINIS 7,7

www.codemasters.co.uk/overlord

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 16+
- **ŽANRAS** veiksmo
- **KŪRĖJAS** Triumph Studios
- **LEIDĖJAS** Codemasters
- **DATA** 2007–06–29
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:**
2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, FX5900/ ATI9500 video, 4,5 GB HDD

Overlord yra tikrai smagus žaidimas, ypač jei mėgstate kuomet blogas vyrukas laimi. Žaidimas be perdėto rimtumo parodo visą šį blogį, o jo jumoristines temas ir nuostabią grafiką papildo įdomus ir įtraukiantis „geimplėjus“. „AceGamez“

„Online“ reitingų vidurkis: 79%

RAW

Vietoj įžangos pasiūlysiu pirmiausiai įlįsti į žaidimo namų puslapį ir pažaisti atsidarantį žaidimėlį. Beje, atėjus kitą kartą, klausimai gali būti kiti. Minėtasis žaidimėlis puikiai iliustruoja žaidimo „Overlord“ nuotaiką ir stilių.

Istorija prasideda, kai Blogio valdovo įpėdinis, pažadintas iš ilgaamžio miego, išgirsta pasakojimą apie tai, kaip keletas gerųjų herojų nugalėjo senąjį aukščiausiąjį blogį bei beveik iki pamatų sugriovė jo buveinę Tamsos bokštą. Atsibudusiam blogajam riteriui (šarvuotam, bet ne tokios jau grėsmingos išvaizdos) tenka priimti užduotį: atstatyti bokštą, sustiprinti įtaką ir tapti tikru „Overlordu“. Taip, šįkart teks grumtis Blogio pusėje. Tokių žaidimų nėra labai daug, nors pastaruoju metu jų vis dėlto atsirado. Kai kurių idėjos skęsta kraujo klanuose, tačiau tik ne šio. „Overlord“ negailestingą naikinimą, pripildydamas šmaikščiu pakalikų sąmojumi, paverčia linksmu užsiėmimu. O geriesiems galiu duoti pastabą: jei jau naikini Blogį, tai išrauk jį su šaknimis, kitaip jis būtinai prisikels ir taps dar galingesniu.

Daugiau kažkokio ypatingo siužeto ir nereikia. Atrandi naujus žemėlapius, gauni naujas užduotis, vykdai jas, tyrinėji atstatomą pilį, stipriniesi pats, gerini savo kariauną — ir vėl į žygius. Atrodytų, nieko naujo, tačiau taip nėra. Pirma, žaidėjas čia — valdovas, todėl, suprantama, kad ne pats turi veltis į kovas (na, nebent tam, kad kovos kirvis neužrūdytų), o siųsti savo būrius. Fiziškai tai atliekama kairiu pelės mygtuko paspaudimu. Tada herojus iškelia ranką ir pasiunčia mi-





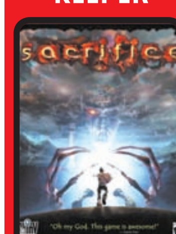


Overlord

Blogio štai garbinga pilis...

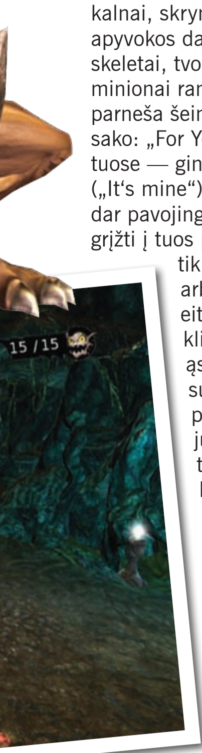


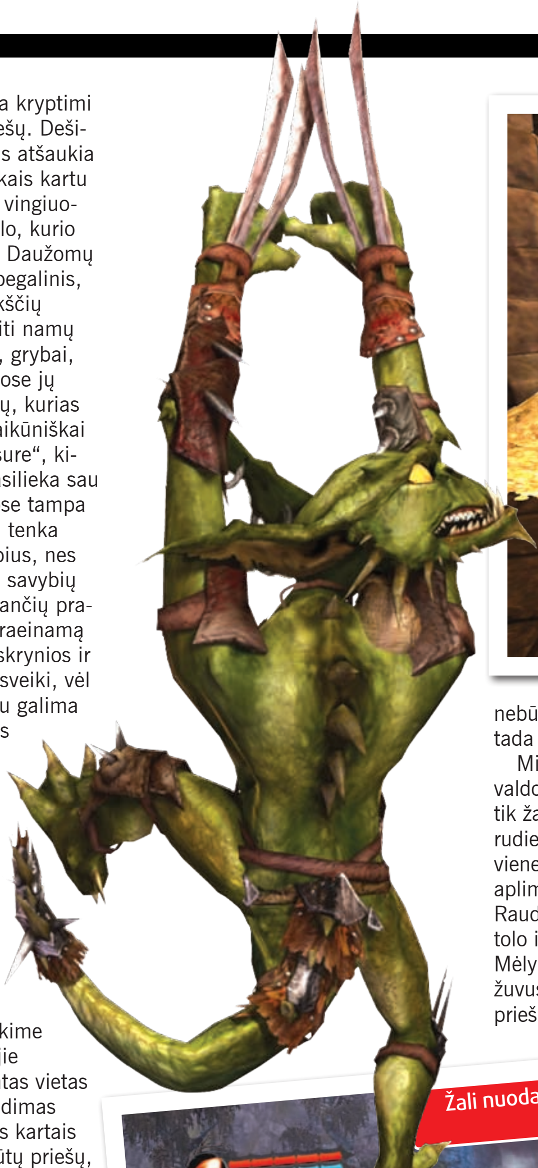
DUNGEON KEEPER



SACRIFICE

nionus (pakalikus) nurodyta kryptimi daužyti daiktų ir žudyti priešų. Dešiniojo mygtuko paspaudimas atšaukia būrius atgal. Abiem mygtukais kartu galima pavaldinius nuvesti vingiuotais siauriais keliais iki tikslo, kurio negali pasiekti pats lordas. Daužomų dalykų kiekis, aišku, nėra begalinis, tačiau labai įkvepiantis: lėkščių kalnai, skrynios, ąsočiai, kiti namų apyvokos daiktai, moliūgai, grybai, skeletai, tvoros... Kai kuriuose jų minionai randa brangenybių, kurias parneša šeimininkui ir pataikūniškai sako: „For You“ arba „Treasure“, kituose — ginklų, kuriuos pasilieka sau („It‘s mine“) ir kitose atakose tampa dar pavojingesni. Dažnokai tenka grįžti į tuos pačius žemėlapius, nes tik vėliau įgyjame savybių arba tarnų, leidžiančių praeiti anksčiau nepraeinamą kliūtį. Paprastai skrynios ir ąsočiai vėl stovi sveiki, vėl su pasimėgavimu galima paleisti minionus jų daužyti, tokiu būdu kaupti turtus. Kai kuriuose etapuose iš naujo laukia ir priešai, tik be nužudytų bosų. Kartais priešai būna ne visi. Pateisinkime tai tuo, kad jie apgyvendina ištuštintas vietas iš naujo. Šiaip priešų atsiradimas yra naudingas žaidėjui, nors kartais erzinantis dalykas. Jei nebūtų priešų, nebūtų ir jų niekingų sieliūkščių. O tada gali pritrūkti pakalikų.







Čia aš kaupiu turtus.

Minionai yra keturių tipų, tačiau valdomų karių kiekis ir tipai atsidaro tik žaidimo eigoje. Žemiausia kasta — rudieji minionai. Tai artimos kovos vienetai, patys stipriausi kariai. Jie aplimpa auką ir talžo ją iki mirties. Raudonieji mėto ugninius rutulius iš toli ir gali eiti per ugnį, gesinti ją. Mėlynieji plaukia vandeniu ir atgaivina žuvusius, o žalieji nebijo nuodų, net priešus jais pavaišina. Dar moka tapti nematomi. Kiekvienas tipas efektyvus prieš kitokius priešus, todėl svarbu teisingai parinkti armijos sudėtį. Kitaip jie labai lengvai žūsta... Rudųjų žūtis nėra didelė problema, nes juos nesunku iššaukti iš specialių vietų. Tam tereikia jas pasiekti. Sunkiau su kitais, nes tam, kad iššauktum minionus, reikia prieš tai pakankamai prisirinkti atitinkamos spalvos sielų. Kiekviena gyvūnų rūšis turi skirtingos spalvos sielas. Kur reikia ir kur nereikia, mėtosi tik paprastiesiems, rudiesiems, tinkamos sielos. Tam galima papjauti vieną kitą avytę... Ar vieną kitą avyčių kaimenę. Sielas, beje, irgi paslaugiai parneša minionai. Sukauptas sielų kiekis lemia, kiek minionų bus galima išsikviesti žuvus turimiems. Tos pačios sielos naudojamos Blogio bokšte minionų ir lordo stiprinimui, todėl geriau jų šiek tiek pasilikti atsargai. Kai kuriose žemėlapio vietose iš po žemių (tiesiogine prasme) išdygsta persikėlimo į gimtąjį bokštą šuliniai. Pagal spalvas galima iššaukti naujų minionų arba pasiųsti į juos turimus, jei jų nereikia. Su kiekvienu parneštu daiktu pilis vis gražėja, atsiveria naujos patalpos.

Viena patalpa bokšto požemyje skirta treniruotėms. Pasirenkama minionų (jau atrastų vykdant užduotis) komanda bei priešo (jau nugalėto vykdant tas pačias užduotis) rūšis ir amfiteatre, stebint žiūrovams minionams, išbandomos jėgos mūšyje. Ne su visais priešais pavyksta susidoroti pirmą kartą.

Keturių rūšių minionai leidžia įvairiai kautis su priešais ir skverbtis per teritorijas.



Žali nuodai pastoja kelią visiems, išskyrus žaliuosius minionus.



Mano šeima: aš, mano dama ir padlaižys tarnautojas.



Savo pilyje galima stiprinti Blogio valdovą ar visaip puošti pilies bokštą.

APIE BLOGĮ

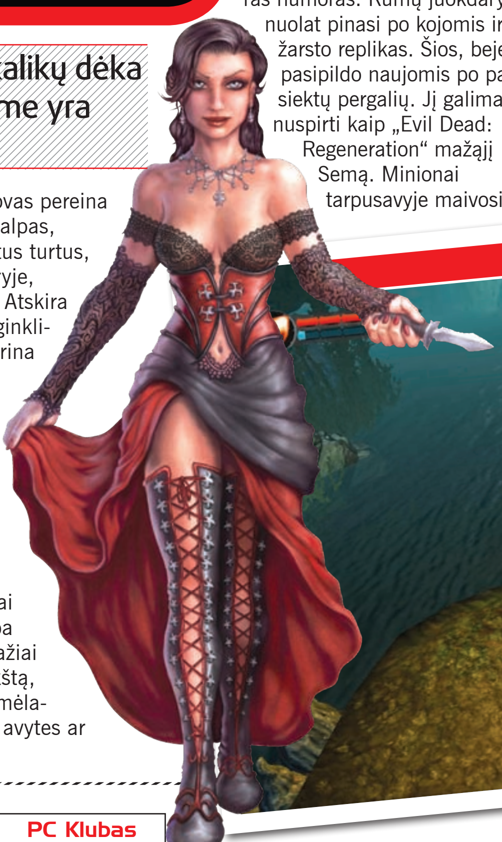
Apie blogį sukurta įdomių patarlių, aforizmų, priežodžių:
Nekurk blogio — nebūsi jo auka.
Nėra to blogo, kas neišeitų į gera.
Tikėkis geriausio, ruoškis blogiausiam.
Ne tas išmintingas, kuris moka atskirti gėrį nuo blogio, bet tas, kuris iš dviejų blogybių moka išsirinkti mažesnę.
Nors ir tylėsi, pikto darbo nepaslėpsi.
Gyvenimas savaime nėra nei gėris, nei blogis, o tik jų buveinė. Koks jis bus, priklausys nuo mūsų pačių.
Tas, kas gailisi blogų, kenkia geriems.
Tamsa — jaunimo draugas.

O MŪSŲ LAIKŲ PASAKOS TVIRTINA:

Indų pasakose gėris pabaigoje eina dainuoti ir šokti su blogiu.
Amerikiečių pasakose gėris pabaigoje visada sumuša blogį dešine Čako Noriso koja.
Afrikiečių pasakose blogis visada baltas.
Baltarusų pasakose Lukašenka visada nugali blogį.
Rusų pasakose Putinas pasakė, reiškia blogio nėra.
Estų pasakose blogis suspėja pasenti ir numirti, kol gėris susiruošia jį nugalėti.
Žydų pasakose gėris visada parduoda blogį.
Švedų pasakose galų gale gėris ir blogis pradeda kartu gyventi.
Krikščionių pasakose gėris pabaigoje visuomet duos progą pasitaisyti blogiui.
Musulmonų pasakose jei blogiui nepakeliui su gėriu, tuomet „Alach akhbar".
Argentinos pasakose gėris galų gale sužinos, kad blogis — jo motina.
Meksikiečių pasakose gėris tūkstantyje serijų liežuvauja su blogiu, kol galų gale jam grįžta atmintis.
Italų pasakose gėris pasiūlo tokį pasiūlymą, kurio blogis negali atsisakyti.
Čigonų pasakose gėris visuomet nukniaukia blogį, o blogio kaip tokio iš viso nėra.
Bermudų pasakose blogis pats kažkur pradingsta.
Lietuvių pasakose gėris su blogiu pasiima alaus ir eina kartu žiūrėti, kaip dega kaimyno namas.
X–Failų pasakose blogis slypi kažkur anapus.
Belgų pasakose gėris toks ramus, kad blogiui nebelieka vietos.

Sąmojingų pakalikų dėka sėti blogį žaidime yra labai smagu.

Užlipus laiptais, valdovas pereina per gyvenamąsias patalpas, pagano akis į sukauptus turtus, pailsi „darbo" kambaryje, užsuka į miegamąjį... Atskira požemio šaka veda į ginklinę, kurioje lordas stiprina minionus arba tampa galingesnis pats. Konkrečiau —užsako norimus šarvus, kirvius, kalavijus ar šalmus. Viskas šiame pasaulyje kainuoja: tenka mokėti sukauptais pinigais ir sielomis. Jei per greitai norėsi būti stiprus arba nutarsi beprotiškai gražiai ir greitai papuošti bokštą, gali tekti užduočių žemėlapyje pačiam medžioti avytes ar vabalėlius.



Koks lordas būtų Blogio valdovas, jei neturėtų magiškų atakų? Magijos savybės taip pat įgyjamos palaipsniui, minionams iki teleporto (kalbant nepopuliariai) vietos atgabenus magiškus totemus („I like objects!" — išreiškia savo nuomonę minionai). Tokiu pačiu būdu pailgėja sveikatos ar magiškųjų jėgų eilutė. Magiška ataka gana smarkiai ėda magijos atsargas, o ją atstatyti nėra labai paprasta. Kai kuriose žemėlapių vietose aptinkami gyvybės ir energijos šuliniai, į kuriuos galima pasiųsti trokštantį už savo valdovą atiduoti gyvybę pavaldinį. Šio veiksmo dėka herojaus gyvybė arba energija padidėja. Kai kada, sudaužius kokią skrynią ar kitokį daiktą, pavyksta rasti atitinkamų buteliukų.



Žaidime daug galvosūkių, užduočių, mūšių, taktikos, RPG elementų (praėjusiame numeryje minėjau, kad nelabai mėgstu RPG :)), įtraukianti žaidimo eiga, taip pat labai daug įtakos žaidimui turi geras humoras. Rūmų juokdarys nuolat pinasi po kojomis ir žarsto replikas. Šios, beje, pasipildo naujomis po pasiektų pergalių. Jį galima nuspirti kaip „Evil Dead: Regeneration" mažąjį Semą. Minionai tarpusavyje maivosi, pataikauja valdovui (labai gerai parinkti balsai ir intonacijos), užsideda ant galvų moliūgus, užmuštų gyvūnų dalis, virėjų kepures ir vos ne viską, kas papuola po naguota letena. Visa tai suteikia apsaugą nuo smūgių taškų. Jei ant stalo nerado, ką sudaužyti, tai bent išlenkia alaus, o paskui daro tai, ką verčia daryti alus :). Bosai, nors dideli bei grėsmingi, vis viena kelia šypseną. Ar išvaizda, ar veiksmais, ar garsais. Gerai sukurti dialogai. Pavyzdžiui, sutikus sukubą (moters pavidalo demonas), sakoma, kad ji nori truputį meilės, truputį mirties... Atkovojus maistą, kurio prašė kaimas, sufleruojama, kad galima jį atiduoti kaimui ir gauti atlygį, bet galima ir pasilikti sau, juk tu — Blogio genijus. Tiesa, tas mano blogį didinantis herojus kažkodėl neatrodė itin blogas... Gal todėl, kad už jį žaidžiantis žmogus nėra labai blogas ;).

Šiek tiek trūksta užduočių paaiškinimų, jei jau juos pražiopsojai, kai buvo pateikti ar šiaip atmintis silpnesnė. Gerai dar, kad atėjus į kažkokį žemėlapį atrenkamos tik jame vykdomos užduotys. Grafikos klaidų, žinoma, yra, tačiau jos nėra esminės. Bendrų žaidimo klaidų beveik nebuvo. Parankinių gauja niekada netrukdo praeiti valdovui, nes šis žengia kiaurai jų. Vienintelė vieta, kur užstrigo judėjimas, buvo žengiant pro arką užstrigęs nešulys, o iš karto po to keli minionai prašoko pro arką ir nenorėjo grįžti atgal. Nešimui reikiamo kiekio nebuvo. Teko grįžti į pilį ir vėl eiti iš naujo (beveik iš naujo) per tą žemėlapį. Įrašų, deja, neleidžiama daryti, kur nori. Yra automatinis įrašymas. Išjungiant žaidimą, klausiama, ar įrašyti, bet vėliau vis viena tęsiama nuo kontrolinio taško. Žaidimo reikalavimai iš tiesų nemaži, tačiau atjungus kai kurias savybes „Overlord" visai be stabdymų leidžia mėgautis žaidimu vos minimalius reikalavimus atitinkančiais PC.

Labai patrauklus, savitas ir naujų idėjų turintis žaidimas. Primygtinai rekomenduoju.



Galimybės rinktis minionus bei užduotys.



Sutinkame įvairiausių priešų.

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Dar vienas „blogasis"? **8,0**

ĮDOMUMAS Gal X360 žaidėjai ir gavo kažką daugiau nei PC. „Bet man tas pats. Bet man tas pats". Aš žaidžiu PC ;). **9,4**

GRAFIKA Iki idealumo trūksta, tačiau grafika puikiai papildo žaidimo atmosferą. **8,5**

GARSAS Neįkyri muzika ir įsimintinos frazės. **8,9**

VALDYMAS Labai paprastas ir patogus. Kamerai turiu keletą pastabėlių. **9,0**

IŠVADA Žavingas RPG, strategijos ir trečiojo asmens veiksmo junginys.

GALUTINIS 9,2

Jei jau esi mobilus – būk ir stilingas

laika

Melodijos ir MP3

Polifoninės melodijos: rašyk SMS: **EXEP KODAS**, siųsk numeriu **1321**, kaina 2 Lt. *pvz.: exep axel*
Monofoninės melodijos: rašyk SMS: **EXEM KODAS**, siųsk numeriu **1321**, kaina 2 Lt. *pvz.: exem axel*
Tikro garso melodijos: rašyk SMS: **EXETRUE KODAS**, siųsk numeriu **1326**, kaina 5 Lt. *pvz.: exetrue sorry*
Nusiųsk draugui: EXEP KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.

NAUJOS LIETUVIŠKOS

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Dangus 2 - Adelija / Oro balionas	balionas	balionas
Dangus 2 - Liudas / Rytais	rytais	rytais
Neo / Tau vienai	tauvienai	tauvienai
Neo / Akimirka	akimirka	akimirka
4Fun / Love or Leave	**4fun**	**4fun**

SUPER TOP 10

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
1. Mika / Relax (Take It Easy)	mikarelax	-
2. Mika / Grace Kelly ★	**grace**	-
3. Bob Sinclar & Cutee-B / Rock This Party	rockthis	rockthis
4. Borat / Kazakhstan Anthem	kazak	-
5. Justin Timberlake / My love ★	**mylove**	-
6. Nelly Furtado / All Good Things	allgood	-
7. Ville Vallo & Natalia / Summer Wine ★	**wine**	-
8. Madonna / Jump	mjump	mjump
9. Justin Timberlake / Sexyback	sexy	-
10. Simpsons	simpsons	-

NAUJAUSIOS MELODIJOS

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Take That / Patience	patien	-
Gwen Stefani / Wind it up	windit	-
Shakira / Illegal ★	**illegal**	-
Snoop Dogg / That's that	thatstha	-
Eminem / You don't know	youdo	-
Sean Paul / Give it up to me	giveitup	-
Rihanna / We ride	weride	-
Fergie / Fergalicious	ferga	-
Pussycat Dolls / Wait a minute	minute	-
P Diddy / Come to me	cometome	-

POPULIARIOS MELODIJOS

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Akon / Eminem / Smack That	smackthat	-
Beyonce / Irreplaceable	irreplace	-
Kelis / Trick me	trickme	-
Missy Elliot / We Run This	**werunthis**	-
Pussycat Dolls / I Don't Need A Man	dontneed	-
Robbie Williams / Lovelight	loveli	-

РУССКИЕ TOP5

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Виа Гра / Цветок и нож	tsvetokv	-
Дима Билан / Невозможное возможно	vozmozhno	-
Дискотека Авария и Фриске / Малинки	malinki	-
Банд'Эрос / Коламбия Пикчерз ★	**kolambia**	-
Город 312 / Фонари	fonari	-

AMŽINI HITAI

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Tina Turner / What's Love Got To..	-	gottodo
Celine Dion / My Heart Will Go On	willgo	willgo
Michael Jackson / Billie Jean	billieje	-
Queen / We are the champions	champion	-
Bryan Adams / Summer of '69	summerof	-
The Eagles / Hotel California	hotelcalif	-



DAINELĖS PRIEŠ STRESĄ

	Poly / Mono kodas	MP3 kodas
Everybody	normal	normal
Holly Dolly Song	dolly	dolly

Laika siūlo!

Žaidimai telefonams

Rašyk SMS: **EXEGAME KODAS**, siųsk numeriu **1336**. Kaina 10 Lt. *Pvz.: exegame car*
Nusiųsk draugui: EXEGAME KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.



YPATINGAI ŽIAURUS

Friday the 13th

Siųsk sms: **EXEGAME friday**

Kvapą gniaužiantis žaidimas paremtas siaubo filmo ‚Penktadienis- tryliktoji diena' motyvais. Nužudęs daugybę, Džeisonas nori sunaikinti dar daugiau priešų. Berods, žmonės yra tokie trapūs, tad jų mirtys nebepatenkina jo taip, kaip anksčiau.

Nokia 2650, 2652, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3152, 3155, 3155i, 3200, 3205, 3220, 3230, 3250, 3300, 3620, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6108, 6111, 6125, 6131, 6152, 6155, 6155i, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6265, 6270, 6280, 6560, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7610, E60, E61, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N73, N80, N90, N91, N92, Samsung C100, C110, C200, C207, C210, C225, C230, D100, D307, D357, D410, D500, D550, D600, D730, D800, D820, E100, E105, E300, E310, E316, E317, E330, E335, E338, E340, E350, E360, E530, E600, E620, E630, E635, E700, E710, E720, E730, E750, E760, E770, E800, E808, E810, E820, E850, E860V, E880, P207, P400, P510, P777, T309, T809, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X475, X480, X490, X495, X497, X600, X608, X620, X640, X660, X700, X800, Z110, Z130, Z140, Z150, Z300, Z308, Z310, Z540, Z700, ZV10, ZV30, ZX10, Siemens C65, C66, C75, CV65, CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL65, SL75, SXG75, Sony Ericsson J300, J300i, K300, K500i, K508i, K600i, K700i, K750i, P900, P908, P910i, S600, S700, S710, V800, W550, W550i, W600, W800i, W810i, W900, W900i, Z1010, Z500, Z520, Z520i, Z530i, Z800, Z800i

Pile Up!

Siųsk sms: **EXEGAME pileup**

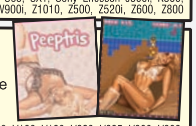


PileUp! – mėgstamiausias interneto žaidimas atkeliauja į mobiliuosius telefonus ir dėlionių žaidimai niekada nebebus nuobodūs. Mėtyk trijų rutulių rinkinius ant krūvos pagal jų spalvą ir priversk juos pranykti. Rink taškus, bonusus ir stebėkis žaidimo tikroviškumu. PileUp! – naujas ir smagus žaidimas mobiliajam telefonui.

Motorola L6, C380, C450, C550, C975, C980, E1000, PEBL U6, RAZR V3i, RAZR V3x, SLVR L7, V1050, V180, V220, V3, V300, V303, V330, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V600, V620, V635, V975, V980, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6020, 6021, 6060, 6100, 6101, 6111, 6170, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6270, 6280, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7370, 7600, 7610, 7650, 7710, 8910i, 9300, N-Gage, N-Gage QD, N70, N90, Samsung D500, D500E, D600, E330, E338, E530, E620, E630, E635, E700, E710, E720, E730, E800, E820, E860, P510, X100, X450, X460, X480, X600, X640, X660, Z105, Z107, Z130, Z140, Z300, Z500, Z540, ZV10, ZV30, Siemens C65, C72, C75, CF75, CV65, CX65, CX70, CX75, CXV65, M65, S65, SX1, Sony Ericsson J300i, K300, K500i, K508i, K700i, K750i, P900, S700, T618, T630, V800, W550i, W800i, W900i, Z1010, Z500, Z520i, Z600, Z800

PeepTris

Siųsk sms: **EXEGAME peeptris**



Tai nėra eilinė tetrio versija. Šiame naujame žaidime taves laukia būrelis žavių ir puikių formų merginų...

Motorola C380, C390, C698P, C975, C980, E365, RAZR V3i, RAZR V3x, V1050, V180, V186, V190, V220, V235, V300, V303, V330, V360, V400, V500, V505, V525, V535, V547, V550, V555, V557, V620, V635, V80, V975, V980; Nokia 3152, 3155, 3155i, 3220, 3230, 3250, 3620, 3660, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6102, 6111, 6125, 6131, 6152, 6155, 6155i, 6170, 6230, 6230i, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6270, 6280, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6822, 7260, 7270, 7360, 7370, 7610, 8800, 8801, E60, E61, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N80, N90, N91, N92; Panasonic X200; Samsung C100, C110, C200, C207, C210, C225, C230, D100, D357, D500, D550, D600, D720, D730, D800, D820, E105, E300, E310, E316, E317, E330, E335, E338, E340, E350, E360, E530, E600, E620, E630, E635, E700, E710, E720, E730, E750, E760, E770, E800, E810, E820, E850, E880, P400, P510, T309, T809, X100, X120, X140, X450, X460, X475, X480, X490, X495, X497, X600, X608, X620, X640, X660, X700, X800, Z110, Z130, Z140, Z150, Z300, Z308, Z310, Z540, Z700, ZV10, ZV30, ZX10; Siemens C65, C66, C75, CV65, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S65, S75, SK65, SL65, SL75; Sony Ericsson J300, J300i, K300, K500i, K508i, K700i, K750i, P900, P908, P910i, S600, S700, S710, V800, W550, W550i, W600, W800i, W810i, W900, W900i, Z500, Z520i, Z800.



Laika siūlo!

Subaru

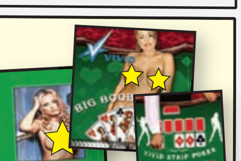
Siųsk sms: **EXEGAME subaru**

Tik prisėdęs prie sportinio Subaru Impreza WRX mašinos vairo, tu žinai, kad šis pasivažinėjimas vertas gyvenimo. Tai ne tik karščiausia ralio mašina, tai pasaulinė ralio mašina laiminti daugybę tarptautinių varžybų. Užvesk variklį ir pajausk greitį prisėdęs prie Subaru Impreza WRX STI.

Nokia 3152, 3155, 3155i, 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 5140i, 5300, 6020, 6021, 6030, 6060, 6061, 6070, 6080, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6126, 6131, 6136, 6151, 6152, 6155, 6155i, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6234, 6235, 6235i, 6255, 6255i, 6260, 6265, 6265i, 6270, 6275i, 6280, 6282, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6822, 7260, 7270, 7360, 7370, 7373, 7390, 7610, 8800, 8801, E50, E60, E62, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N71, N72, N73, N80, N90, N91, N92, N93, N95, Samsung D307, D500, D500E, D600, D720, D730, D800, D820, E530, E610, E620, E720, E730, E750, P207, P700, X700, X800, Siemens C65, C66, C75, CF110, CF75, CFX65, CL75, CV65, CX65, CX70, CX75, CXV65, M65, M75, S65, SF65, SL65, Sony Ericsson J300, J300i, K300, K500i, K600i, K610i, K700i, K750i, K800i, S700, S710, W700i, W800i, W810i, W850i, W900, W900i, Z200, Z500, Z520, Z520i, Z530i

Vivid Big Boobs

Siųsk sms: **EXEGAME bigboobs**



Seksualiausios pasaulyje žvaigždės iš filmų, skirtų suaugusiems, pristato naują pokerio žaidimą su 32 ir 52 kortų kaladėmis. Už laimėtus pinigus galėsi nusipirkti lenteles nuo jomis padengto paveikslėlio ir pamatyti visą seksualios Vivid merginos nuotrauką.

Motorola C380, C975, C980, E1000, V220, V3, V300, V360, V400, V500, V525, V550, V600, V80, V975, Nokia 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6021, 6030, 6230, 6235, 6235i, 6260, 6600, 6620, 6650, 6670, 6822, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, Samsung D500, E100, E300, E310, E340, E530, E760, E770, Z105, Z107, Z130, Siemens C65, C75, CV65, S65, S75, SK65, SL65, Sony Ericsson J300, J300i, K300, K700i, K750i, T610, T616, T618, T630, W550, W550i, Z500, Z600

Pirates Sexy Poker

Siųsk sms: **EXEGAME sexypirates**



Ar norėtum pažaisti naujausios kartos pokerį su ypatingais prizais? Jei taip, Pirates Poker skirtas kaip tik tau! Tai ne tik žaidimas dėl pinigų, bet ir dėl seksualių merginų!

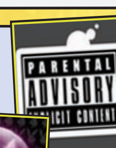
Motorola C380, C975, C980, E1000, V220, V3, V300, V360, V400, V500, V525, V550, V600, V80, V975, Nokia 2610, 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6021, 6030, 6230, 6235, 6235i, 6260, 6600, 6620, 6650, 6670, 6822, 7260, 7610, 7650, E60, E61, N-Gage, N-Gage QD, Samsung D500, D600, E100, E300, E310, E340, E530, E760, E770, Z110, Z130, Siemens C65, C75, CFX65, CV65, S65, SK65, SL65, SX1, Sony Ericsson J300, J300i, K300, K700i, Z500, Z600

Spalvoti paveiksliukai

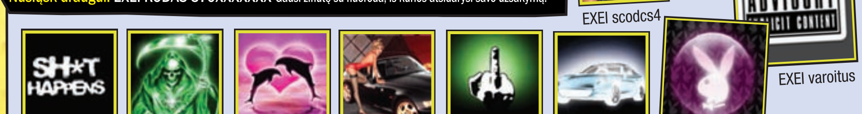
Rašyk SMS: **EXEI KODAS**, siųsk numeriu **1321** Kaina 2 Lt. *Pvz.: exei car*
Nusiųsk draugui: EXEI KODAS 370XXXXXXX Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.



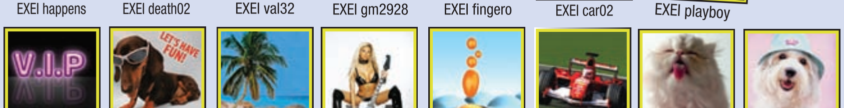
EXEI scodcs4



EXEI varoitus



EXEI happens | EXEI death02 | EXEI val32 | EXEI gm2928 | EXEI fingero | EXEI car02 | EXEI playboy



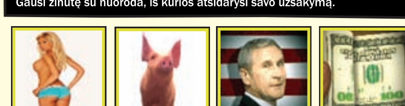
EXEI vip | EXEI src3 | EXEI beach | EXEI bi4291 | EXEI lavalamphoney | EXEI ferrari2 | EXEI persan | EXEI cutedog

Animacijos

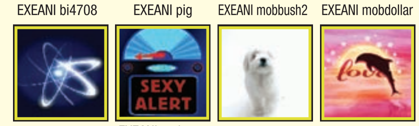
Rašyk SMS: **EXEANI KODAS**, siųsk numeriu **1328**. Kaina 3 Lt. *Pvz.: pcani shell*
Nusiųsk draugui: PCANI KODAS 370XXXXXXX
Gausi žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarysi savo užsakymą.



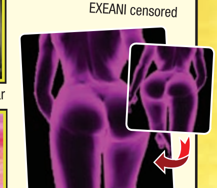
EXEANI censored



EXEANI bi4708 | EXEANI pig | EXEANI mobbush2 | EXEANI mobdollar



EXEANI glowingstar | EXEANI mobsexy | EXEANI voltage | EXEANI white



EXEANI sexything

Spalvoti paveiksliukai, JAVA žaidimai ir polifoninės melodijos tinka OMNITEL, BITĖS ir TELE2 abonentams, užsisakiusiems WAP paslaugą. Jei siųnčiate žinutę draugui, mokėsite pats. Polifoninių melodijų užsakymui tinka dauguma žinomų Nokia, Motorola, Alcatel, LG, Samsung, Siemens ir SonyEricsson modelių, kurie groja polifonines melodijas. Monofoninės melodijos tinka visiems Nokia modeliams. Tikro garso (mp3) melodijos tinka tiems NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS ir SONY ERICSSON telefonų modeliams, kurie atkuria mp3 formatą (pasitikrinkite savo telefono specifikacijas). K -ženklu pažymėti kūriniai yra išgarsinti garsaus atlikėjo, bet neįdainuoti. Spalvotų paveikslėlių užsakymui tinka dauguma žinomų Nokia, Motorola, Alcatel, LG, Samsung, Siemens ir SonyEricsson modelių su spalvotu ekanu. Animuotos ekrano užsklandos tinka tiems telefonų modeliams NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SIEMENS ir SONY ERICSSON, kurie suderinti animuotiems paveiksliukams (pasitikrinkite savo telefono specifikacijas). Kilus klausimams: laika.lt@laikamobile.com

Halo 2

Kosmoso partizanai



www.microsoft.com/games/halo2/

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 16+
- **ŽANRAS** FPS
- **KŪRĖJAS** Bungie
- **LEIDĖJAS** Microsoft
- **DATA** 2007–06–08
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:**

2 GHz CPU, 1 GB RAM, GF6100/ATI X700 video, 7 GB HDD

Abu Halo žaidimus virš kitų šaudyklių iškelia jo DI. Nesunku patikėti, kad priešai išties nori tave nužudyti ir dirba kartu komandoje to siekdami. Tai suteikia taip reikalingo tikroviškumo žaidimui, kuris vyksta fantastinėje aplinkoje ir tikrai prideda smagumo. Priešai, kuriuos reikia pergudrauti, yra įdomesni nei tie, kuriuos tereikia nukauti. „Ace Gamez“

- **„Online“ reitingų vidurkis:** 73%

REZIDENTAS

„Halo“ tapo pakankamai svarbiu vardu ne tik visos žaidimų pramonės, bet ir mūsų, „PC Klubo“, istorijoje. Būtent šis žaidimas buvo pripažintas geriausiu FPS pačiame pirmame mūsų žurnalo sezone 2003–čiaisiais metais. Nepatingėjau atkapstyti prie šio apdovanojimo rašytų mano žodžių, šalia visų panegirikų labai aktualus paskutinis sakinys. Pacituosiu: „Skaudžiausia kalbant apie „Halo“ yra tai, kad „Xbox“ turėtojai jau netrukus sulauks „Halo 2“. Na, tikėkimės, kad šį kartą kūrėjai tiek ilgai nedels ir mes taip pat neilgai trukus išvysime šį darbą PC ekranuose.“ Nesunku pasiskaičiuoti, jog toks optimistiškas spėjimas nepasitvirtino. Bet ar buvo verta tiek laukti? Pasižiūrėkim.

Šį kartą „Halo 2“ laukėme dvejus su puse metų — pusmečiu daugiau, nei vėlavo pirmasis „Halo“ žaidimas. Gal tai ir nebūtų taip baisu, jei ne pačios industrijos vystymosi tempas anuo metu ir dabar. Manau, nieko nenustebinsiu ir nenuvilsiu jau pačioje pradžioje pasakydamas, kad šį kartą „Halo“ tikrai netaps metų FPS, net neželgiant į artimiausią ateitį, kai pasirodys stambiausi ir laukiamiausi šių metų FPS žaidimai. Net nelabai pavyks jo sugretinti su per tuos porą metų pasirodžiusiais geriausiais FPS žaidimais — technologinis atotrūkis per daug didelis. Ką „Microsoft“ sau galvojo tiek laukdama? Juk galėjo žaidimą išleisti daug anksčiau.

Galėjo, bet neišleido, čia jau kaltos visai ne kažkokios techninės priežastys perkeliant žaidimą iš konsolės į PC. Kaltas visagalis marketingas ir bandymas kuo labiau „užpumpuoti“ naujuosius „Windows Vista“. Jau ne kartą minėjome, kad „Halo 2“ veikia tik su naujausia „Microsoft“ operacine sistema. Ir liūdniausia, kad išnaudoja tik nedidelę „Vista“ galimybių dalį, konkrečiai — „Games for Windows Live“ servisą. Žaidžiant „Halo 2“ galima rinkti pasiekimų taškus, už kuriuos vėliau „Live“ tinkle galėsime gauti įvairių gėrybių, taip pat žaisti

> „Halo 2“ yra geras, tačiau per daug vėlai išleistas žaidimas.

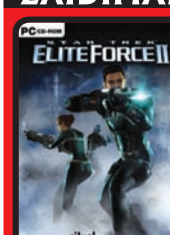
„multiplayer“ žaidimus. Bent jau taip veikia „Xbox Live“ tinklas, pagal kurį sukurtas „Windows Live“. „DirectX 10“ čia tikrai nepamatysite. Tad į klausimą, ar verta pasiduoti „Microsoft“ spaudimui ir vien dėl „Halo 2“ įsigyti „Windows Vista“, atsakysiu: jokiu būdu ne. O ar verta įsigyti „Halo 2“, jei jau turite „Vista“? Čia drąsiai galiu pasakyti: būtinai! Žinoma, jei neturėjote ar neturite „Xbox“ konsolės ir dar nesužaidėte šio žaidimo.

„Halo 2“ yra geras žaidimas. Tačiau kyla pagunda jį išpeikti vien dėl to baisaus ir nepateisinamo vėlavimo bei prievartos su „Windows Vista“. Tai gal ir būtų galima padaryti. Pasižiūrėkite į „Online“ įvertinimų vidurkį — jis tikrai nėra didelis. Tačiau po juo slypinti įvertinimų skalė (primenu, kad vidurkius imame iš svetainių www.gamerankings.com ir www.metacritic.com) prasideda nuo visiško dugno 55, tačiau iššoka net iki 92. Kaip sakoma, kiek žmonių, tiek nuomonių ir įvertinimų. Mano įvertinimą galite matyti apačioje, o kol kas trumpai papasakosiu, koks yra tas „Halo 2“ pasaulis.

Dauguma ginklų turi priartinimo funkciją. Tiesa, tokių šaudančių į tolį galima naudoti tik po vieną.



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



STAR TREK ELITE FORCE II



PARIAH



Pirmiausia rekomenduočiau sėsti ir peržaisti pirmąjį „Halo“ žaidimą. Praėjo daug laiko ir ne taip lengva prisiminti, ką mes ten veikėme ir kuo viskas baigėsi. Arba galima pasiskaitinėti visokios informacijos apie „Halo“ visatą, kuri yra tikrai įspūdinga ir vis plečiama bei praturtinama naujomis istorijomis bei serijomis. Tai vienas didžiausių grynai žaidimui sukurtų pasaulių ir yra tikrai įspūdingas.

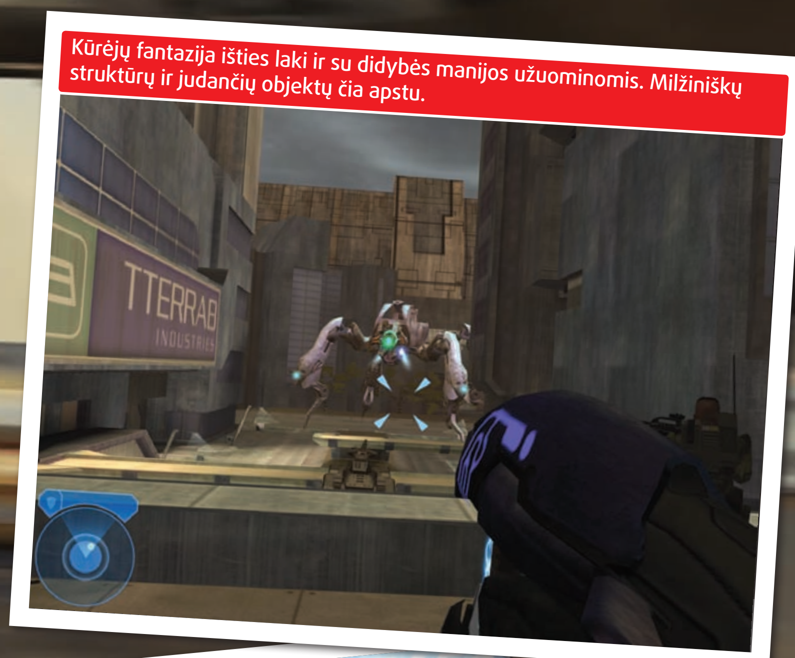
Kalbant apie žaidimo siužetą, pati „Halo 2“ pradžia parodo svarbiausią žaidimo istorijos pateikimo aspektą — dvilypumą. Paraleliai, kaip dažnai madinga filmuose, rodomi mums gerai pažįstamo Master Chief ir elitinio Covenant kario Arbiter įžanginiai filmukai. Reikia pastebėti, kad animacinių intarpų žaidime yra pakankamai daug ir kartais jie visai ilgi — čia jau konsolių tradicijos. Kad ir kaip skubėtumėte žaisti, jų praleisti nepatarčiau, nes jais pasakojama „Halo 2“ istorija, kuri būtent dėl tokios dvipusės pasakojimo formos yra labai paini. O nesekant istorijos ir siužeto žaisti „Halo“ būtų neįdomu. Tai yra jo žavesys ir didybė. Apie pačią istoriją tikrai nenoriu pasakoti, mat sudėtinga būtų kažką pasakyti neatskleidžiant kritinių siužeto vietų. Pakaks pasakyti tiek, kad, be abejo, istorija susijusi su didžiaisiais Halo žiedais ir trečiąja į žmonių ir Covenant kovą įsimaišančia rase.

Pradėję žaisti pakaitomis valdysime Master Chief ir Covenant karį. Veiksmas su šiais dviem herojais ne taip skiriasi tarpusavyje, kaip būtų galima tikėtis iš skirtingų rasių veikėjų. Skirtumai kyla iš siužeto pasakojimo ir „kitos pusės“ pamatymo. Tačiau valdymas ir kova su priešais beveik vienoda. Vienintelis funkcinis skirtumas — Master Chief galimybė įsijungti prožektorių, o Covenant galimybė tapti nematomu (šios savybės pas Master Chief nebeliko) — kelia labiau kreivą šypseną nei susižavėjimą. Dažnai žaisdamas net pamiršti, kurį veikėją valdai. Turbūt todėl jų gyvybės, ginklų ir kiti indikatoriai ekrane rodomi skirtingomis spalvomis.

> Žaidimo muzika ir foniniai garsai labai sužavi ir padeda panirti į fantastinę „Halo 2“ aplinką.

Kalbant apie žaidimo skirtumus, žaidžiant su abiem veikėjais galima būtų pastebėti, kad valdant Covenant daugiau naudojame ateivių ginklus, o Master Chief — žemiškus. Tačiau tik iš dalies. Žaidime kur kas daugiau tenka naudotis ateivių kovos technika. Tai, viena vertus, yra gerai, nes ateivių ginklai sukurti įspūdingiau. Tiksliau, negali prisikabinti prie jų „tikroviškumo“ kaip tą galima daryti šaudant

Kūrėjų fantazija išties laki ir su didybės manijos užuominomis. Milžiniškų struktūrų ir judančių objektų čia apstu.





Galingiausia transporto priemonė, kurią tenka valdyti, tiesiog šnioja visus nuo kelio.



iš žmonių ginklų, į kuriuos žvelgiant tikrai jaučiamas tas dvejų su puse metų atotrūkis.

Ginklų rūšių, kaip ir pirmame „Halo“ žaidime, nėra labai daug. Tačiau ginklai savo funkcijomis pakankamai skiriasi, o svarbiausia, kad juos galima naudoti keliais būdais, tai ir sukuria įdomios ir azartiškos kovos įvaizdį. Čia reikia papasakoti plačiau. Vienu metu galima turėti tik du ginklus: jau vien tai verčia nuolat galvoti, kuriuos ginklus su savimi nešiotis ir nuolat juos keisti. Kartu su ginklais turime ir dviejų tipų granatas: žemiškas ir prie kūnų limpančias ateivių. Vis dar įspūdinga tai, kad kai kuriuos ginklus galime naudoti po du abiejose rankose (kažkodėl ši galimybė netapo tokia populiari FPS žaidimuose, kaip buvo galima tikėtis). Tačiau tada negalime naudoti granatų ir negalime pasikeisti ginklo į kitą, o tai ypač reikalinga turint galingiausią artimos kovos ginklą — garsųjį plazminį kardą. Štai čia ir yra puiki atsvara balansui, nes nuolat besikeičiant situacijai tenka spręsti, kaip geriau kovoti: naudoti vieną ginklą su granatomis ir galimybe greitai pasikeisti į kitą ar pyškinti dviem rankomis, taip dar kompensuoti ateivių ginklų kaitimą (šaudai vienu, kol kitas aušta). Kaip baigiamąjį akcentą šiai kovos taktikai suteikia herojų gyvybės, tiksliau apsauginis skydas: jis atsistato pats palindus po priedanga ar tiesiog tada, kai į mus niekas nešaudo. Jokių vaistinėlių ar kitokių gybybės papildymų nėra, nuolat tenka partizaniškai landžioti už priedangų ir atakuoti priešus trumpais iššokimais.

Dar mane labai sužavėjo „Halo 2“ aplinkos. Apie vaizdo kokybę nekalbėsiu, ji nėra tokia gera, kaip mus pastaruoju metu lepino kelios šaudyklės. O žaidimo pradžia, kai pamatai pirmuosius žmones, kone atgraso — taip prastai jie sukurti. Tačiau perlipus per tai ir atsiribojus nuo tokio grafinio nepakankamumo, galima išvysti stulbinantį „Halo“ pasaulį. Didžiulės kosminės stotys ir laivai, skirtingų planetų peizažai, nueinantys tolyn, iki horizonto. Stebina, kai pagalvoji, kad visa tai kurta pirmajai „Xbox“ konsolei. Žinoma, daug kas tėra foniniai vaizdai, tačiau fantaziją tikrai skatina ir žavi. Didžiausią įspūdį paliko įvairios stambios judančios struktūros. Ne kartą tenka persikelti per vandens telkinį ar kosminę erdvę kokia nors stambia kelių aukštų platforma, kurioje tuo metu dar ir kaunamės. „Halo 2“ taip pat daug tenka judėti vertikaliai: savo kojomis ar oro tuneliais, o tai FPS žaidimuose mane visuomet žavi.

Kovos žaidime labai įtraukiančios ir verčiančios nuolat keisti ginklus bei taktikas.

Labai mėgstu snaiperio ginklus, tačiau šiuo, nors ir įspūdingu ginklu, dažnai pašaudyti netenka.

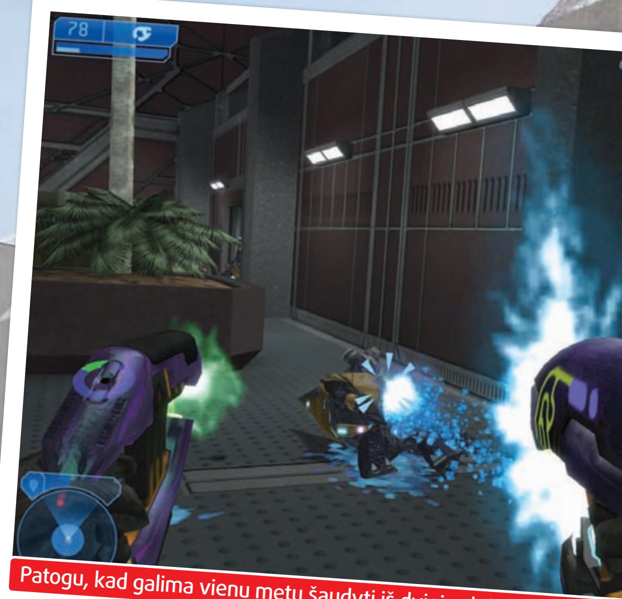


Vos nepamiršau papasakoti apie vieną pirmajame „Halo“ labiausiai sužavėjusią savybę — transporto priemones. Jų čia taip pat yra visai nemažai. Tenka pasivažinėti ir tuo pačiu garsiuoju kariniu džipu, ir didžiuliu galingu tanku, paskraidyti smulkesniais ar stambesniais ateivių laivais. Žinoma, tai jau ne taip stebuklingai žavi kaip pirmoje serijoje, bet vis viena smagu.

Būtinai noriu papasakoti ir apie žaidimo garsą. Paprastai nesu labai reiklus ar jautrus žaidimo garsui, dažnai jo net nepaminiu apžvalgose, jei nėra ypatingai geras ar blogas. Tačiau „Halo 2“ foniniai garsai ir muzika mane iš tiesų „nupirko“. Jie tikrai kompensuoja grafikos skurdumą ir padeda įsijausti į žaidimo pasaulį. Ne kartą save pagavau nejučia linguodamas į taktą, nors skambančios muzikos tikrai neklausiau — ji persismelkia tarsi savaime. Muzika ir foniniai garsai puikiai įterpti į žaidimą, sudaro visumą.

Kad neatrodytų viskas taip gražu ir gerai, turiu mestelti ir kelis akmenukus į kūrėjų daržą. Nėra taip viskas ten gerai, net patys „Bungie“ tai pripažino ir, aišku, panaudojo tai kaip reklamą būsimai trečiajai serijai, maždaug — „mes viską sutvarkysim“. Toks jų pasakymas atrodė keistokai, ypač dėl to, kad jie taip atviravo dar nepasirodžius PC versijai — gera reklama, kaip sakant. Ypatingai kritikų kirčių ir kūrėjų liūdnos išpažinties susilaukė žaidimo pabaiga. Nemanau, kad sugadinsiu kam nors žaidimo patirtį, jei pasakysiu, kad „Halo 2“ baigiasi labai aiškia nuoroda į tęsinį. Tai padaryta labai tiesmukiškai, žaidimas, galima sakyti, nukirstas. Kiti neigiami dalykai — tai konsolės palikimas. Čia vėl brukami „Xbox“ pultelio valdymo mygtukai, nors ne taip įkyriai kaip „Lost Planet“ žaidime. Nepatogu ir su išsaugojimu. Kad žaidimo negalima išsaugoti bet kuriuo metu, tai dar įdomiau ir padidina azartą. Tačiau net ir tam tikruose taškuose jis išlieka tik tol, kol žaidi, o normaliai išsaugoti galima tik išeinant iš žaidimo. Žaidžiant konsole tas, be abejo, nieko tokio, tačiau PC, kad ir koks geras būtų, kartais mėgsta žaidžiant „nulūžti“, o tada prarandame visą neišsaugoto žaidimo laiką. Dar gerai, kad aš mėgstu žaisti neilgais prisėdimais, o kaip būtų tiems, kurie prie žaidimo praleido nemažai laiko ir veltui? Žodžiu, nors ir nepatogu, rekomenduoju bent kartais, po sunkesnių kovų, išeiti ir išsisaugoti žaidimą.

Smulkesnes klaidas ir nervinančius dalykus galima būtų minėti ir toliau, bet, kaip sakiau, nenoriu jo supeikti. Aš „Halo 2“ patikėjau, o tai, mano galva, yra svarbiausias žaidimo tikslas — patikėti tuo, ką žaidi. Mane „Halo“ pasaulis įtraukė nepaisant įvairių savo trūkumų ir tikrai nesigailiu jį sužaidęs. Belieka baigti tais pačiais žodžiais kaip ir prieš kelerius metus. Tikėkimės, trečioji serija PC taip stipriai nevėluos. ☒



Patogu, kad galima vienu metu šaudyti iš dviejų skritingų ginklų.



HALO 3

Trečioji „Halo“ serija, kuri, pasak kūrėjų, užbaigs pirmųjų dviejų žaidimų istoriją, pasirodys „Xbox 360“ platformoje rugsėjo pabaigoje. Apie žaidimo istoriją ir „geimplėjų“, nepaisant jo greito pasirodymo, kūrėjai daug nekalba. Įdomiausia naujove taps galimybė žaidimo kampaniją įveikti keturiese bendradarbiavimo („co-op“) režimu žaidžiant „Xbox Live“. Tada vienas žaidėjas valdys Master Chief, kitas — Covenant Arbiter herojų, o likusieji du bus nauji elitiniai Covenant kariai su savo istorijomis. Taip pat žinoma, kad bus pora naujo tipo, vadinamųjų „paramos“ ginklų, kurie bus dideli ir galingi, o valdant juos vaizdas persijungs į trečiojo asmens, herojus judės lėčiau. Taip pat „Halo 3“ pasieks rekordą kaip brangiausiai parduodamas konsolių žaidimas — jo „Legendary“ versija, kurioje bus papildomas DVD ir Master Chief šalmo kopija, kainuos net 130 JAV dolerių.



PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Jaučiamas poros metų atotrūkis, tačiau „užkabina“ dviguba pradžia. **8,3**

ĮDOMUMAS Dvigubas istorijos pateikimas žavi, tačiau skirtumų tarp herojų nėra. Gelbėja kovos mechanika. **8,5**

GRAFIKA Vietomis tikrai įspūdinga, tačiau tai daugiau meninių dizainerių fantazijos nuopelnas, techniškai žaidimas senstelėjęs. **7,2**

GARSAS Labai sklandžiai įpinta muzika ir foniniai garsai. Herojų įgarsinimas taip pat kokybiškas, ginklų garsai nelabai užstrigo. **8,7**

VALDYMAS Tikrai nebandžiau su brukamu pulteliu, tačiau su pele ir klaviatūra visai patogu — nuo standarto nenukrypstama. 8,7

IŠVADA Turtingas ir geras žaidimas, tik labai pavėlavęs ir netinkamai panaudotas kaip reklamos įrankis naujai operacinei sistemai. Jei turite ar turėsite „Vista“, tikrai pabandykite, ypač tie, kuriems patinka kosminė fantastika.

GALUTINIS 8,1

Black Buccaneer

Mistiškasis piratas...



Buu..! Esu galingasis „vudų“ piratas!





PANAŠŪS ŽAIDIMAI



PIRATES OF CARIBBEAN



PRINCE OF PERSIA

www.black-buccaneer.com

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12+
- **ŽANRAS** veiksmo nuotykių
- **KŪRĖJAS** Widescreen Games
- **LEIDĖJAS** 10tacle Studios
- **DATA** 10tacle Studios
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1 GHz CPU, 256MB RAM, 32MB video, 3 GB HDD
- **„Online“ reitingų vidurkis:** nesudarytas

GARPUNIJA

Kas jau spėjote perskaityti mano ankstesnes recenzijas apie piratus, manau, supratote, kad ir kita recenzija bus taip pat apie šiuos vyrukus, rankoje laikančius lenktus kardus, plaukiojančius didžiuliais laivais, kurių viršūnėje plevėsuoja vėliava su kaukole, bei, žinoma, jų nuotykius salose.

Šis žaidimas pabandė šiek tiek šiuos normatyvus apeiti, buvo pajvairintas prieskoniu, kurio pavadinimas yra „fantasy“.

Pradėsiu nuo to, kad šis žaidimas kuo puikiausiai tinka nešiojamiesiems kompiuteriams, nes jis palaiko plataus ekrano režimą („Widescreen“), kuriuo mūsų negali pradžiuginti daugelis žaidimo kūrėjų, beje, šio žaidimo kūrėjas taip pat yra pasivadinęs „Widescreen Games“. Prisipažinsiu, kad šį žaidimą aš taip pat žaidžiau su „laptopu“, ir man tikrai puikiai sakėsi, kadangi pats žaidimas nereikalauja galingo kompiuterio. Tad kai norisi greičiau prastumti laiką keliaujant arba sėdint darbe, šis žaidimas tikrai galėtų pagelbėti. Pats „Buccaneer“ buvo kurtas žymaus „Prince of Persia“ žaidimo pagrindu, kadangi jame galima išvysti begalę panašių veiksmų bei judesių, bet apie tai — šiek tiek vėliau.

> Turime beveik visišką laisvę klajoti po pavojingą tropikų salą.

BLACK BUCCANEER



Šio žaidimo istorija apie jauno pirato Francio Bleido (Francis Blade) nuotykius saloje, pilnoje paslapčių. Manau, kaip ir dera tokio tipo žaidimams, pagrindinis veikėjas turi surasti paslėptą lobį, bet kaip jis patenka į salą, suprasti nebus sudetinga: laivo katastrofa, po kurios mūsų valdomas vaikėjas čia ir išmetamas. O tuomet mums kelią pastoja nemažai priešų: paslaptingos, apkrėstos vudu magijos salos vietos, pakvaišusios beždžionės, tigrai bei kita laukinės gamtos fauna. Bet tai dar ne viskas. Norint keliauti toliau, dar teks kartais gerai pasukti smegenis įveikiant nemažai mums pateiktų užduočių, suteikiančių žaidimui daugiau įkvėpimo, nuotykių. Valdomam veikėjui yra suteikta beveik visiška laisvė judėti po salą. Mums teks šokinėti per aukštai virš žemės pakilusias platformas, kurių apačioje laukia kraujo ištroškę priešai, laipioti sienomis bei atlikti begalę kitų judesių, kuriuos teko matyti jau legenda tapusiame žaidime „Prince of Persia“.

Žaidimo prieskonis — mūsų valdomas veikėjas Francis rasto amuleto pagalba galės pavirsti į prakeiktą piratą baltai švytinčiomis akimis, milžiniškais batais, rankose laikys peilį, kuris prilygsta jo kūno ilgiui, dėvės įdomią kepurę. Prie viso to pridėję nemažai vudu galių, gausime išties paslaptingą „raumenų kalną“, be kurio žaidimas tiesiog prarastų dalį savo įdomumo. Bet norint visa tai suvaldyti, geriausia būtų žaisti pulteliu, kuris turi analoginį valdymą, o jo mums tikrai prireiks valdant kamerą, kai grožimės veikėjo išvaizda iš visų pusių. O taip pat, kad matytume, kur bėgame, nes kartais pasitaiko tokių momentų, jog bėgant į priekį kamera mums rodo vaizdą ne iš galo, o iš priekio, ir tai yra didžiausias žaidimo trūkumas.

Jei jau prakalbau apie žaidime pamatytus vaizdus, pasakysiu, kad jie sukuria labai įdomią, paslaptingą atmosferą. Veikėjų bei aplinkos detalizacija pakankamai graži šio žanro atstovui. Prie garso daug prikibti negaliu. Žaidimo muzika yra tikrai nejkyri, galima sakyti, vos girdima fone. Pagrindinio veikėjo bei salos gyventojų įgarsinimas normalus, bet pastebėjau, jog kartais garsas truputį atsilieka — arba tai dėl mano kompiuterio resursų trūkumo, arba kūrėjai patingėjo padirbėti su sinchronizacija. Bet manau, pasirinkčiau antrąjį variantą. Vis dėlto garsas bent jau ne taip erzina, kaip nuolat išdykaujanti kamera.

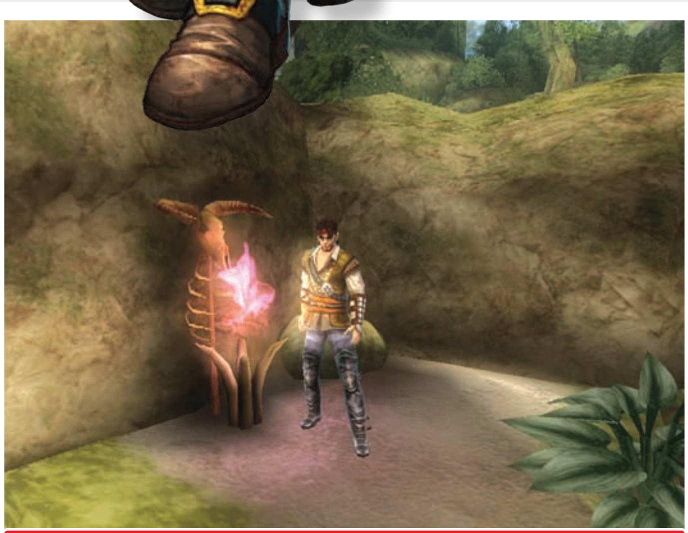
Norėčiau pasakyti, kad „Black Buccaneer“ nėra išskirtinis žaidimas, tai tiesiog tradicinis veiksmo bei nuotykių žaidimas apie piratus, šiek tiek pagardintas „fantasy“, suteikiančio daugiau malonumo žaisti. Susumavus aprašytus įspūdžius, gautume paprastą nuotykių žaidimą su beveik niekuo neišsiskiriančiu siužetu. Bet jis sugebėjo mane kažkuo sudominti, (o man įtikti iš tiesų sunku). Tad visiems, mėgstantiems nuotykius, ypač piratų fanams patariu šio žaidimo nepraleisti.



MĖSOS RŪKYTOJAI

Žodžio „buccaneer“, kuris dabar verčiamas tiesiog kaip „piratas“, istorija yra tokia netikėtai įdomi, kad ją verta papasakoti atskirai. Būtent iš šio žodžio kilo visiems puikiai žinomas terminas „barbekiu“. Kaip tai įvyko? Tuoj papasakosime.

Terminas „buccaneer“ buvo pradėtas naudoti XVII amžiaus pabaigoje, juo buvo vadinami piratai, kurie Karibų salose puldavo Ispanų laivus. Terminas kilo sumaišius du žodžius — vietinės Aravak tarmės žodį „buccan“ ir prancūzų „boucanier“, kuriuo buvo vadinami šios šalies atvykėliai medžiotojai, mėgę rūkyti mėsą. Sumedžiotų gyvūlių mėsa buvo rūkoma mediniuose stovuose, vadinamuose „boucan“ — taip ji ilgiau išlikdavo nesugedusi. Prancūzus šios technikos išmokė vietiniai gyventojai, o jų kalba šis mėsos rūkymas vadinosi „barbicoa“, iš kurio ir kilo pavadinimas „barbekiu“. Štai tokia istorija :).



Štai prie šios gėlės vyksta žaidimo išsaugojimas.

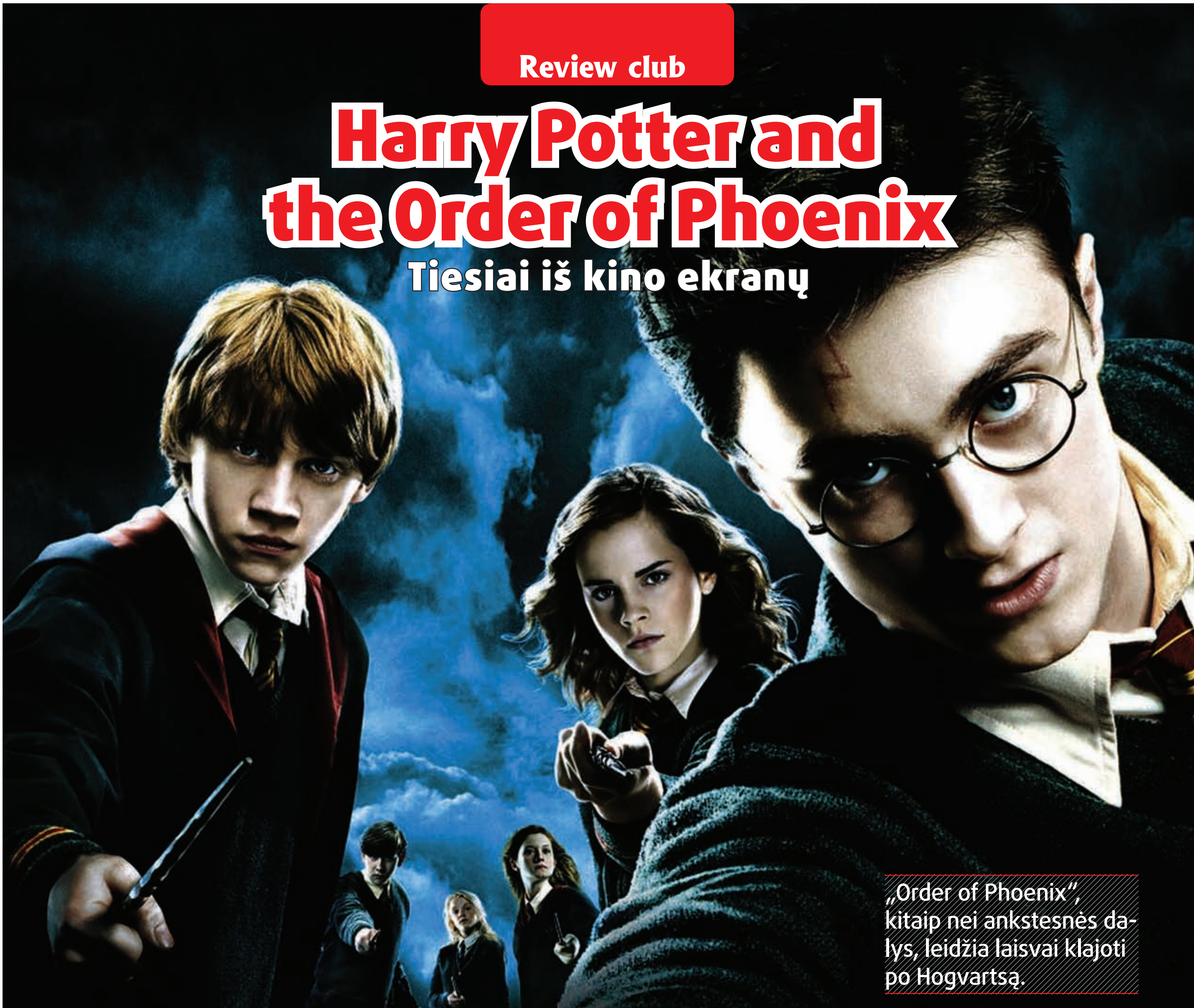
PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Kai tik „pasikrovė“ žaidimas, iš karto supratau, jog žada nemažai nuotykių.	8,0
SIUŽETAS	Siužetas įtraukiantis, bet patariu žaisti saikingai ir su kelių valandų pertraukomis.	7,8
GRAFIKA	Žaidimui su tokiais reikalavimais grafika tikrai gera. Bet kamera viską gadina.	6,5
GARSAS	Kartais garsas atsilieka nuo veiksmų, o visa kita „liuks“.	7,5
VALDYMAS	Žaisti patariu pulteliu.	6,8
IŠVADA	Patarčiau žaisti pietų pertraukomis ar kur keliaujant.	
GALUTINIS		**7,0**

Review club

Harry Potter and the Order of Phoenix

Tiesiai iš kino ekranų



„Order of Phoenix“, kitaip nei ankstesnės dalys, leidžia laisvai klajoti po Hogvartsą.

harrypotter.ea.com

PLAFTORMA PC PS3 PS2 Xbox PSP Wii

PEGI REITINGAI 7+

ŽANRAS veiksmo–nuotykių

KŪRĖJAS Electronic Arts

LEIDĖJAS Electronic Arts

DATA 2007–06–29

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
933 MHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB video, 2 GB HDD

Ne Hario Poterio fanas žiūrėdamas į šį žaidimą matys tik klaidas: muzika užgožia dialogą, kartais Haris stringa tarp durų, daug kur matyti grafiniai nesklandumai. Tačiau jei jūs žinote, kam reikalinga žiaunažolė ir neturite jokios geresnės konsolės versijos, šis žaidimas jums patiks.
„IGN“

„Online“ reitingų vidurkis: 66%

SOLID_SNAKE

Manau, jog dauguma šiuolaikinių žaidėjų žino, jog pagal filmus kurti žaidimai dažniausiai išeina prasti ir niekam tikę, kuriuos tik ir norisi mesti šalin ir net neprisiminti, kad juos žaidei. Na, atrodo, jog ši taisyklė negalioja žaidimams pagal Hario Poterio filmus. Arba bent jau prieš tai buvusioms dalims...

Atrodo, kad šį kartą kūrėjai persistengė. Ir nors žaidimas į savo veiksmą įtraukia nuo pat pirmų minučių, jau tai šiek tiek erzina. Iš karto prasideda apmokymai (kaip be jų), bet ne tai visa bėda. Iš pradžių jie įdomūs ir atrodo, kad juos galėtum nors ir visą dieną kartoti. Tačiau vos pradėjus mokymus, apima baisus jausmas, jog EA tiesiog užsnūdo ant laurų nuo praeitų dalių ir šį kartą pateikė visai netradicinį valdymą. Jis, deja, mano ir daugelio kitų nusivylimui, nėra itin patogus (išskyrus konsolėse, mat ten jis tikrai geresnis). Tačiau nepriimkite to už gryną pinigą ir įsitikinkite tuo patys. Kai kam gali pasirodyti, jog valdymas visai patogus. Bet tik ne man...

Nors valdymas vyksta ne tik pele, su ja makaluositės turbūt 70 proc. žaidimo laiko. O makaluositės dėl to, jog kone visus burtus reikės atlikti laikant nuspaudus arba spaudinėjant kairįjį arba dešinįjį pelės klavišą ir dar pelę visaip sukioti — panašiai kaip „Black and White“ žaidimuose. Prisipažinsiu, jog toks tikrai netradicinis valdymas mane suglumino, kadangi dauguma burtų atliekami beveik taip pat, o laikui bėgant tiesiog nebeatsimeni, kaip koks burtas atliekamas, mat jų technika yra identiška (visur reikia naudoti pelę). Likusius 30 proc. bėdų neturėsite, mat visas valdymas, likęs klaviatūrai, yra geras ir patogus, tad problemų su juo (bent jau man) nekilo. Tiesa, kamera vis bando prikišti neva „patogiausią apžvalgos kampą“. Su tuo tikrai nesutinku, mat pasiūlytuoju variantu viskas dar prasčiau. Su valdymu padirbėta per



Visi žaidimo veikėjai yra tokie patys kaip ir filme — valio naujoms technologijoms.

HARRY POTTER AND THE ORDER OF PHOENIX

mažai. Deja.

Nors valdymą turbūt nežmoniškai išpeikiau, su grafika to padaryti nepavyks. Ji tikrai geresnė nei visose prieš tai buvusiose žaidimo dalyse. Žaidime puikiai išnaudotos „pixel shader" technologijos, kurių pagalba objektai atrodo stulbinančiai. Visos aplinkos gana dailios, o ypač gražiai atrodo burtų efektai. Vien ko verti efektai pačioje žaidimo pradžioje, kai tenka gintis nuo į ramų žiobarų (taip burtininkai vadina įprastus žmones) kvartalą atsibeldusių baisiųjų skraidančiųjų psichų. Filmukai taip pat atrodo puikiai, net norisi, kad žaidimo grafika būtų tokia kokybiška kaip vaizdo intarpų :).

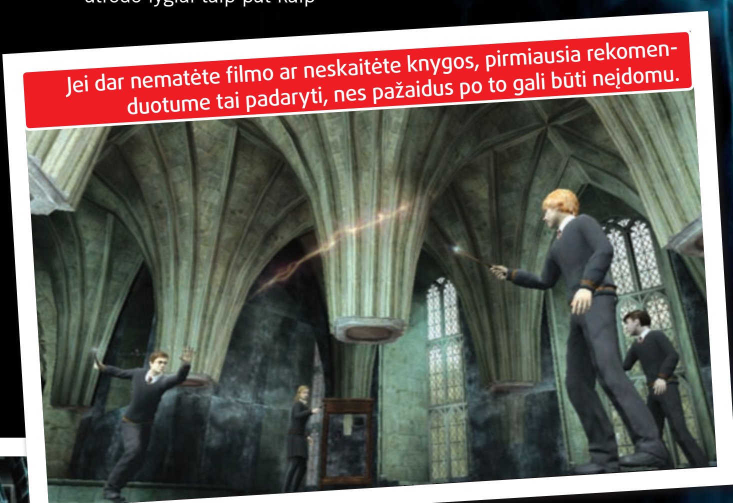
Nors geriau pagalvojus, keletą papeikimų grafikai turiu. Filmukai (tiesa, ne tie tikrieji vaizdo intarpai, o jau žaidimo varikliuko generuojami) atrodo prastokai, ypač kai veikėjų lūpos jiems kalbant beveik nejuda, o jei ir juda, tai visiškai nesinchroniškai su garsu. Čia net nereikia jokio specialaus mokslo, kad tą pamatytumėte ;). Taip pat tai pirmasis serijos žaidimas, kuriame veikėjai atrodo lygiai taip pat kaip ir filme, o ne tik naudojasi pritaikyta kino herojų išvaizda, kaip tai buvo praėjusiame „Goblet of Fire" žaidime. Reikia pastebėti, jog tai vienas geriausių ir maloniausių pasikeitimų nuo praėjusios dalies ir iš viso serijoje.



Žaidime atgyja ne tik filmo veikėjai, bet ir pats Hogvartsas su savo įspūdingais kambariais.



Sunki, bet šiuo atveju kritiškai reikalinga mokytojo dalia.



Jei dar nematėte filmo ar neskaitėte knygos, pirmiausia rekomenduotume tai padaryti, nes pažaidus po to gali būti neįdomu.



Gaila, kad ši dalis neprimena ankstesnių žaidimo dalių savo siužetu. Ji daugiau primena filmą. Ir net labai... Visas žaidimas — tai be galo, be krašto besitęsiantis „namų ruošos darbų" vykdymo procesas. Eini, buri, eini, ieškai, buri... Ir taip beveik visą žaidimo laiką. Patikėkite, tai ilgainiui tikrai atsibosta ir žaidimą norisi ištrinti dar greičiau, nei galbūt kūrėjai yra sumanę (nors jie iš vis negalvoja, kad jų žaidimus kas nors ištrintų:)). Toks kūrėjų bandymas Hario pasauliui pritaikyti vadinamą atviro veiksmo „smėlio dėžės" (GTA, Bully) modelį čia nelabai limpa.

Žaidimo valdymas labai specifinis ir reikalauja atlikti daug veiksmų pele.

Šiek tiek apie garsą. Nėra jis geriausias šiame žaidime. Oi, ne... Nors nėra jis ir prasčiausias... Garso efektai leidžiant įvarius burtus yra tikrai geri, tačiau, deja, taria Haris juos visada vienodai. Bent keli skirtingi variantai tikrai nepamaišytų! Tarkim, po sunkios kovos burtažodį jis taria pavargęs, uždusęs, ne taip energingai. O dabar tas pats, vienas vienintelis būdas, kaip jis ištaria...

Kokie bebūtų žaidimo trūkumai, džiugi žinia ta, kad tikrai sulauksime kito karto, kuris, tikiuosi, bus daug geresnis už šį. „Order of Phoenix" turi tikrai didelių pretenzijų į geriausio serijos žaidimo apdovanojimą. Bet juk visą laiką yra kitas kartas. Ir galbūt jis nemeluos...

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Paprastas meniu, neypatingas pagrindinio meniu garsinis apipavidalinimas... Tikrai nieko žavaus. **6,3**

ĮDOMUMAS Iš pradžių viskas tikrai įdomu, tačiau vėliau tie patys burtai, makalynė su pele tikrai atsibosta. **6,9**

GRAFIKA Bent viena žaidimo sudedamoji dalis, kur matosi, kad tikrai padirbėta. **8,5**

GARSAS Nors ir ne pats geriausias, bet bendram žaidimo fone dera. **8,1**

VALDYMAS Netradicinis, ir, deja, gana nepatogus. Geriau jau pultelis. **5,2**

IŠVADA „Order of Phoenix" galima suteikti jei ne geriausio, tai bent jau įspūdingiausio serijos žaidimo titulą. Geriausiu, kritikų nuomone, išlieka antrasis žaidimas „Chamber of Secrets". Laukiame kitos serijos — „Puskraujo Princo".

GALUTINIS 7,1

surfsupgame.us.ubi.com

- **PLAFTORMA** PC PS3 PS2 Xbox PSP Wii
- **PEGI REITINGAI** 3+
- **ŽANRAS** sportas
- **KŪRĖJAS** Ubisoft
- **LEIDĖJAS** Ubisoft
- **DATA** 2007–08–03
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2.0 GHz CPU, 512MB RAM, 128 MB GF FX / ATI 9500Pro video, 1 GB HDD
- **„Online“ reitingų vidurkis:** 62%

FOXIZ

Surf's Up

Nuobodus pingvinas ant banglentės

Kaip ir visuomet, filmą palydi žaidimas. Dažniausiai tragiškas, nuobodus ir beprasmis. Deja, taip atsitiko ir šį kartą, tačiau statinėje deguto yra ir vienas mažas šaukštelis medaus. Pamėginsime apžvelgti ir paragauti.

Pradėsiu nuo pirmo įspūdžio ir pirmų problemų. Įrašytas į kietąjį diską, žaidimas pareikalavo 1 GB laisvos vietos. Sutikite, tai kaip žaidimui, sukurtam pagal filmą, yra daug. Žinant, kad kiti užsimano tik perpus tiek. Taigi iš karto laukiu kokybiško (kiek tik gali būti tokio tipo žaidimas) produkto, nes žinau, jog jį kūrė „Ubisoft“. Įsijungus žaidimą pirmas įspūdis geras. Meniu patogus, girdime gražią melodiją ir iš vieno ekrano galo į kitą vaikštinėja kažkoks į paukštį panašus gyvis ilgomis kojomis. Smagu. Bandome sureguliuoti žaidimo nustatymus, kad galėtume žaisti su pulteliu. Turime išjungti žaidimą ir eiti į katalogą, kur jis įrašytas. Minusas. Bandome sureguliuoti pultelį. Nepavyksta. Tingiu bandyti toliau :). Dar vienas minusas. Sakysite, smulkmenos? Taip. Bet juk iš tokių detalių ir susidarome bendrą nuomonę apie žaidimą jo dar net nepažaidę.

Apmokomi šiek tiek pasilaužome pirštus ir vėl pykstame už sunkų pultelio suderinimą. Guodžia vien tai, kad norint tik pereiti žaidimą prireiks 5 klavišų — bent man tiek užteko.

Pradedame nuo ledynų hm... kaip čia pasakius... arenos. Nieko įspūdingo nei grafine, nei jokia kita prasme. Vėliau pereiname į kitus lygius ir žadžiame ten. Apskritai visas žaidimas yra nuobodus. Pakrantės ruože ritasi banga, mes nuo jos šokinėjame, čiuožiame jos ketera, renkame taškus, plaukiame pro kažkokius vartus ir renkame medinio ruonio statulėles. Ir taip visada. Tas pats per tą patį. Gerai nors tai, kad žaidimas trumpas. Neskubant viską atrakinsite ir pereisite per 2,5–3 val. Taigi suskaičiavę lygius ir arenas gauname tokius skaičius: 5 arenos, 11 lygių ir dar 3, kuriuos įveiksime čiuoždami kažkur vidury salos į vulkano gilumą. Tiesą sakant, apgailėtina. Kai už žaidimą prašoma įprastinės stambiem žaidimam prilygstančios sumos.

Kitas mane nustebinęs dalykas (aišku, blogąja prasme) šiame vadinamajame „žaidime“ yra veikėjo iš kito filmo pasirodymas. Iš pradžių nepatikėjau savo akimis. Pamenate filmą „Medžioklės sezonas atidarytas“? Pamenate elnią be vieno rago? Taip, čia su juo galėsite šėlti ant bangų. Mano nuomone, tai yra visiška nesąmonė. Gal tuomet sudėkim visus žaidimus pagal filmus į vieną? Su Šreku šėlsime virtuvėje, su žiurke valdysime banglentę, o pingvinai pradės šeimyninį gyvenimą? Kažkokia neaiški makalynė. Arba čia naujo pobūdžio reklama žaidimuose.

Apžvelgiant techninius aspektus verta išskirti garsą ir grafiką. Grafika pakankamai graži, ypač lygiuose, kurie vyksta vidudienį. Čia ir randame tą medaus šaukštelį. Gražus vanduo, gražios aplinkos, tik kad viso to mažai ir reikalauja gana galingo kompiuterio. Mano 7600GT „neištempė“ 4xAA. Garsas irgi neprastas, groja „užvedanti“, įkvepianti muzika. Pripratus, valdymas pakenčiamas, jeigu užsimanysite padaryti įmantresnių triukų — teks palaužyti pirštus.

Apibendrindamas galiu pasakyti, kad jums neverta kišti pinigų į šį (liežuvis nesiverčia vadinti žaidimu) daiktą. Geriau tenkinkitės demonstracine versija. Nebent turite mažųjų broliukų ar sesučių, kurie jau spėjo pamilti filmą. ☒





Elnias ant banglentės. Velnias, vaidenas man jau...

PC Klubas | Verdiktas

- **PIRMAS ĮSPŪDIS** Kūrėjas — „Ubi“, bet žaidimas pagal filmą. **5,5**
- **ĮDOMUMAS** Koks įdomumas? **0,5**
- **GRAFIKA** Tai, kas geriausia šiame žaidime. **7,8**
- **GARSAS** Veikėjų įgarsinimas siaubingas. Juk dabar ne 2000–ieji metai. O muzika graži. Gaila, kad kai kurių dainų pavadinimai yra „song“. **8,1**
- **VALDYMAS** Problemiškas pultelio pajungimas. **5,0**
- **IŠVADA** Nepirkit! Geriau paaukokite „PC Klubui“ ar duokite benamiui sriubos. Tragiškas žaidimas ir dar baisesnė trukmė.

GALUTINIS 3,5

„PC Klubas“ rekomenduoja

Geriausi populiariausių žanrų pastarųjų mėnesių žaidimai. Ir nedidelis perspėjimas neprasidėti su dėmesio nevertais.

Veiksmas



Pagaliau po ilgos pertraukos vėl galime mėgautis smagiu ir novatorišku blogio herojaus žaidimu. **PCK įvertinimas — 9,2**



Nepaisant nelabai didelio bendro balo, šį žaidimą tikrai reikia pabandyti. Tai nauja karta. **7,7**

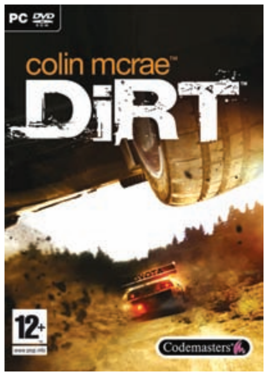


Taip, pirmojo Laros Kroft žaidimo sugrįžimas pavyko! Beveik idealus seno ir naujo balansas. **8,6**



Deja deja, trečiasis Šrekas pateisina liūdną taisyklę, kad žaidimai pagal filmus kuriami atmestinai. **PCK įvertinimas — 3,9**

Lenktynės



Nors ir su didžiuliais reikalavimais sistemai, Dirt yra tikros naujos kartos ralio lenktynės. **PCK įvertinimas — 8,8**



Naujas atradimas lenktynių žanre ir įsiveržimas į „vieno lyderio“ teritoriją. 9,2



Pogrindinės lenktynės, papildytos komandos nariais, automobilių klasėmis ir naujais režimais. **9,5**



Eilinis bandymas pasipelnyti iš žymaus herojaus įkišant jį į arkadines lenktynes. **„Online“ vidurkis — 5,5**

RPG



Pirmas ir vienintelis papildymas geriausiam praėjusių metų RPG. Beprotiškai žavu. **PCK įvertinimas — 9,1**



Kitas papildymas neblogam praėjusių metų „slasheriui“. Kelionė pas mirusius. **8,9**



Vienas geriausių Xbox RPG pagaliau perkeltas į PC. Senovės Rytų imperija jūsų rankose. **PCK įvertinimas — 8,8**

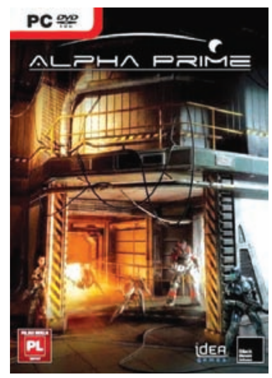


Naujos studijos veiksmo RPG, nustatantis dar žemesnes ribas bukai kovai ir painiam lygių dizainui. **„Online“ vidurkis — 2,0**

FPS



Nors ir labai pavėlavęs, žaidimas turi nepakartojamo žavesio, pritraukusio 7 milijonus žaidėjų. **PCK įvertinimas — 8,1**



Pakankamai stipri fantastinė šaudyklė, kurioje labai akcentuojamas siužetas. **7,7**



Ilgi laukimo metai baigėsi. FPS žanras išsilaisvina iš savo ribų. **9,2**



Keista kad tokia prasta šaudyklių serija gyvuoja iki šiol. Nebandykite. **„Online“ vidurkis — 3,0**

Strategijos



Populiariariausia fantastinė-karinė strategija atgimsta visu gražumu ir pajėgumu. **PCK įvertinimas — 9,3**



Ambicingas genialaus kūrėjo žaidimas su kaupu pateisina visas viltis ir laukimą. **9,2**



Kažkuo ypač neišsiskirianti, bet kokybiška „kas jei“ tipo WWII strategija. **8,9**



Po dešimties metų nuo puikaus „Theme Hospital“ naujasis žaidimas neparodo nieko įdomaus. **„Online“ vidurkis — 5,1**

PANAŠŪS ŽAIDIMAI



AURA II



SHERLOCK HOLMES

Dead Reefs

Karibų piratas detektyvo kailyje

Iš tiesų nėra taip kraupu, kaip atrodo.



www.dreamcatchergames.com/tac/dead_reefs

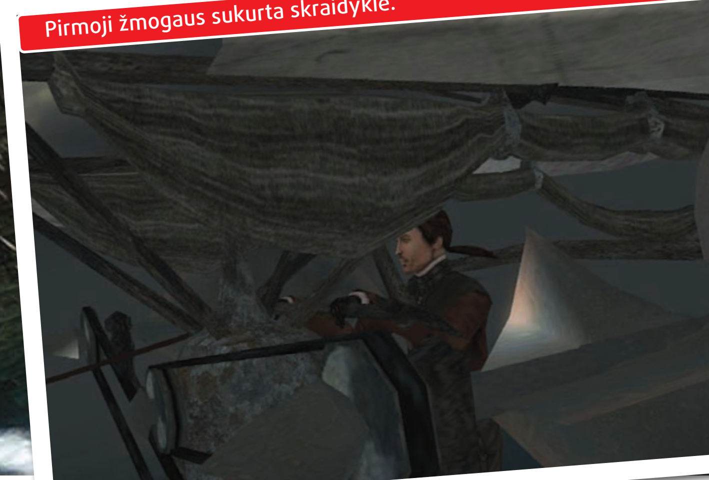
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 7+
- **ŽANRAS** nuotykių
- **KŪRĖJAS** Streko Graphics
- **LEIDĖJAS** DreamCatcher
- **DATA** 2007–06–29
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1,5 GHz CPU, 512 MB RAM, GF5200/ATI9200 video, 860 MB HDD

Nors graži grafika atidirba savo darbą, istorija subliukšta permalama per eilę įprastų standartų ir galiausiai sumažina dramatizmą ir smagumą iki trumpos ir net isteriškos atomazgos, po kurios pamanai, kad geriau šį laiką būtum praleidęs kaip nors kitaip
„Worth Playing“

- **„Online“ reitingų vidurkis:** 54%

XAN

Pirmoji žmogaus sukurta skraidyklė.



Anksčiau ar vėliau pabosta sienas tepti mutantų smegenimis ar žaisti kareivėlius ir vieną po kito likviduoti korėjiečius. Pabosta ir pasiskraidymai asfaltu „užtiunintomis“ Lamborghini bei eilinės visuotinės svarbos „stealth“ misijos vykdymas. Tada, žmogau, ir prisimeni, koks nuostabus yra, kaip seniai žaistas buvo nuotykių žanras. Kiekvieno kvesto pasirodymas man yra tarsi mažytė šventė. Suprantu, kad ne tik pirštus krutinsiu, pagaliau darbo gaus ir smegenys. Juk bent kartais reikia ir jas prisiminti.

„Streko Graphics“, kol kas mums padovanojusi dviejų dalių seriją „Aura“, pristato naują nuotykį — „Dead Reefs“. Labiausiai į akis krintantis skirtumas nuo ankstesnių kompanijos kūrinių yra pilnas 3D pasaulis (sudie nuotraukinės kokybės aplinkoms). Valdome vien tik klaviatūra, o kamera turi tik po dvi fiksuotas pozicijas kiekvienoje vietovėje. Tai, rodos, papildomų rūpesčių nesukelia, tačiau prie įmantraus valdymo klavišų išsidėstymo priprasti galima tik atsiradus naujiems sąlyginiams refleksams (velnias, negalėsiu žaisdamas valgyti riešutų). Turint omeny, jog žaidimas užtruks apie penkias valandas, prie valdymo kaip reikiant priprasti nespėsite.

Sugalvoti unikalų siužetą kompiuteriniam žaidimui darosi vis sunkiau. Prirašyta tiek knygų, prikurta tiek filmų bei žaidimų, kad ir labai pasistengus naujo kūrinio istorija kažką vis viena primins. Tai gal būtų šioks toks pateisinimas ir dėl „Dead Reefs“ siužeto. Jau pirmąsyk pažvelgus į protagonistą, jis pasirodė kaip iš akies luptas Džonis Depas, na, o vėliau dar ir internete perskaičiau, jog pagrindinis veikėjas yra, rodos, tyčia atkurtas filmo „Raitelis be galvos“ („Sleepy Hollow“) personažas, kurį ir suvaidino Karibų piratas. Deketyvas Amadėjus Finvinero antvyksta į Didžiosios Britanijos „Dead Reefs“ salą, kad ištirtų paslaptingą Patriko Vindamo mirtį. Daugiau „nebespoilinsiu“ (turėtų lietuvininkai būti sugalvoję kokį lietuvišką atitikmenį šiam žodžiui), tik pasakysiu, jog progresuojant ne kartą sutiksite vietų, tiesiog verčiančių ištarti „Deja Vu“.

Kitas stipriai pastebimas skirtumas nuo ankstesnių „Streko Graphics“ žaidimų yra tų tikrųjų, loginių galvosūkių sumažinimas ir susikoncentravimas į daiktų ieškojimą, jungimą ir pritaikymą. Blogiausia, kad net ir iš šios pramogos pašalinta bet kokia logika. Kartais net neįsivaizduoji, ką galima padaryti su tam tikru objektu, kol neišbandai visų savo inventoriaus daiktų. Tarkime, norėdamas pastumti mažą akmenuką, Amadėjus privalo būtinai tai padaryti lazda. Neduok, Dieve, tu jam pasiūlysi jį tiesiog pastumti ranka: jis savo britišku akcentu vis kartos atsibodusią frazę „I‘d better try something else“.

Kūrėjai sugalvojo iš žaidimo pašalinti bet kokias asociacijas su „pixel–hunting“ įvesdami paieškos funkciją. Paspaudus X klavišą galima apsidairyti ir jeigu netoliese yra „karštųjų taškų“, jų vietose pamatysite akučių simbolius. Ne viskas taip gerai, kaip atrodo. Pirmiausia, kažkodėl galėsime dairytis tik 180 laipsnių kampu. Norint pažiūrėti sau už nugaros, teks išeiti iš paieškos režimo, apsisukti ir vėl spausti X. Antra, akutės atsiranda žvelgiant tik tam tikru kampu į objektą. Kartais

> **Žaidimo herojus labai primena Džonį Depą iš filmo „Raitelis be galvos“.**

jos visai neatsiranda. Pamenu, po dešimt kartų ištyrinėjau visas lokacijas ir tik vienuoliktą kartą vienoje iš jų atsitiktinai pastebėjau trūkstamą daiktą. Kita, šįkart jau tikrai naudinga funkcija yra salos žemėlapis. Nebereikės lakstyti iš vietos į vietą, užteks atsidaryti žemėlapį ir nurodyti, kur norite atsidurti.

Žaidimo galvosūkių didžiąją dalį sudaro mįslės. Na, ir tai dar būtų pakenčiama, jei ne tos dviprasmybės. Valandų valandas „knisausi“ prie vienos iš jų būdamas įsitikinęs vienos dalies teisingumu ir „bandymu ir klaidų“ metodu perrinkinėdamas mažiau tikėtinas vietas. Kai trūko kantrybė

Atseikėkit keturias uncijas.



ir nusprendžiau jau geriau padaryti sau gėdą ir pasiskaityti forume, negu toliau kankintis, perskaičiau, kad klaidinga buvo ta galvosūkio dalis, dėl kurios buvau labiausiai tikras. Dar vienas panašus galvosūkis ir dar viena bemiegė naktis dėl patirtos gėdos. Gal tada ir galėjau suklysti per, taip sakant, savo kvailą galvą (arba dėl to, kad nevalgiau riešutų), tačiau tiesiog įsiutau, kai dar daugybę valandų kankinausi prie kito galvosūkio pažadėjęs šįkart taip lengvai nepasiduoti, ir būdamas tikras savo sprendimo teisingumu nusprendžiau vėl ieškoti pagalbos. O pasirodo, buvau visiškai teisus, tiesiog žaidimas to nesuprato ir neleido man progresuoti. „Užsikroviau“ seną išsaugojimą, perėjau pusę žaidimo iš naujo ir tada su tuo pačiu atsakymu praėjau be problemų. Taip pat dar niekas nesuprato, kodėl būtent toks finalinio galvosūkio atsakymas, nors rastuose dokumentuose juodu ant pageltusio balto parašytas kitas sprendinys. Ši vieta buvo įveikta tik perrinkus visus galimus variantus. Kartą žaidimas užstrigo, o kiti žaidėjai, kiek mačiau forume, net buvo susidūrę su akligatviais, kai dėl programuotojų kaltės nebebuvo įmanoma progresuoti toliau. Neįmanoma žaidimų kūrėjams padaryti didesnės klaidos, negu palikti klaidų kveste. Sąžiningi žmonės sugaiš valandas beprasmio laiko ne dėl savo kaltės. Tai kokia po to gali būti pagarba „Streko Graphics“?

Be mįslių dar sutinkamas vienas kitas loginis galvosūkis, o ir tie jau buvo matyti šimtąkart. Jau nesuskaičiuoju, kiek kartų teko naudojant tris kibirus atmatuoti tam tikrą kiekį vandens arba iš degtukų sudėtą žuvytę priversti plaukti į kitą pusę. Tačiau, mano nuomone, geriau jau kažkas seno ir gero, negu naujo ir nelogiško.

Žaidimo vaizdai taipogi nesukėlė jokio susižavėjimo. Amadėjus sugeba sukišti pusę rankos į duris bandydamas jas atidaryti, Pamaniau, galbūt jis galėtų jas atidaryti iš kitos pusės? Visur pristatinėta nematomų sienų, o mūsų detektyvas negali nė per akmenį perlipti. Vienintelis labiau pasisekęs aspektas būtų veikėjų judesių bei mimikos animacija. Pajusdavau, ar Amadėjus yra nustebęs, susimąstęs. Dar labiau emocijas sustiprina įgarsinimas. Įgarsinta tikrai geriau negu buvo galima tikėtis. Na, ir garso takelis, ir efektai nėra blogi — sukuriama paslaptinga ir kiek kraupi atmosfera. Nepamirškime, kad čia ir mirti galima, tad nereikia visiškai atsipalaiduoti.

Tikrai gaila, kad taip išėjo... O išeiti galėjo daug geriau. Net imu gailėtis nepakankamai įvertinęs „Aura II: The Sacred Rings“. Savo trumpame prisistatyme kūrėjai minėjo nutarę orientuotis į kvestus ir RPG, vadinasi, kitas jų darbas galbūt kaip tik ir bus vaidmenų žaidimas? Gerai tai ar blogai, dar turėsme progos įvertinti, o kol kas lauksime naujų žinių iš „Streko Graphics“. Su „Dead Reefs“ nė neprasidėkite iki artimiausios pataisos pasirodymo. ☒

PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	O ką čia Džonis Depas veikia?..	8,2
ĮDOMUMAS	Klaidos sugadina visą įdomumą.	4,3
GRAFIKA	Galėjo būti ir geriau.	6,4
GARSAS	Puikiai prisideda prie esamos atmosferos.	7,9
VALDYMAS	Tenka mokytis visai iš naujo.	5,4
IŠVADA	Jei ne mano simpatija kvestams, įvertinimas būtų dar mažesnis.	

GALUTINIS 6,4



Pakankamai aiškiai matyti, kad Amadėjus yra nustebęs ir sutrikęs.

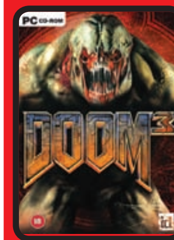
www.alpha-prime.com
- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 16+
- **ŽANRAS** FPS
- **KŪRĖJAS** Black Element
- **LEIDĖJAS** IDEA Games
- **DATA** 2007–05–16
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce FX/ATI 9600 video, 3 GB HDD
- **„Online“ reitingų vidurkis:** nesudarytas

REZIDENTAS

Prie tokių langų praleisite didelę dalį žaidimo (jei norėsite, žinoma).



PANAŠŪS ŽAIDIMAI



DOOM 3



CHASER

Alpha Prime

Laiku ir vietoje

Pasiilgau FPS šaudyklių. Rodos, toks populiarus žanras, o pastaruoju metu jame nieko įdomaus daug ir nepasirodė. Ko gero, visi dar apakę nuo S.T.A.L.K.E.R. Ir teisingai: nėra čia ko lįsti vidutiniams žaidimams, kai tame žanre sukasi aiškus lyderis. Tačiau, kad ir koks būtų stambus ir ilgas žaidimas, jį vis viena anksčiau ar vėliau sužaidi (na, išskyrus MMO :)) ir norisi kažko naujo. O kai kažko labai gero naujo nėra, imi, kas papuola vidutiniško, ir kartais tuo visai apsidžiaugi.

Būtent toks yra naujasis žaidimas „Alpha Prime“ — vidutiniškas fantastinis FPS, vienu metu primenantis keletą kitų žaidimų, tačiau turintis įdomių kabliukų, o svarbiausia — pasirodęs tada, kai FPS mėgėjams (ypač neturintiems „Vistos“ :)) nelabai yra ką žaisti. Sukūrė jį ganėtinai šviežia studija, savo portfelyje turėjusi tik vieną demonišką veiksmo žaidimą „Shade: Wrath of Angels“. Tad galima sakyti, naujokai — o tai ir padeda į „Alpha Prime“ žiūrėti ne taip priekabiai ir atleisti klaidas ar ne iki galo išbaigtus elementus.

Apie ką gi žaidimas? Galima papasakoti ir plačiai, ir glaustai. Priežastis — „Alpha Prime“ svarbią žaidimo dalį užima istorija ir siužetas. Žinoma, pastaruoju metu tai būdinga daugeliui FPS žaidimų, tačiau Alpha Prime žengė žingsniu tolyn ir pasisamdė čekų rašytoją fantastą Andrejų Nefą. Čia siužetinių intarpų labai daug ir jie pateikiami kaip herojų dialogai, kuriuose ir atskleidžiami istorijos gabalėliai. Todėl nemėgstantys į istorijas gilintis žaidėjai „Alpha Prime“ „prašoks“ labai greitai, o linkusieji, pasiryžę išklausyti veikėjų pasakojimus ir bendravimą tarpusavyje, prie žaidimo praleis kur kas daugiau laiko.



Lietuvio širdžiai mielas, bet žaidime labai nesuprantamas vaizdas. Fizikos demonstracija be logikos, kaip sakant.

Tiesą pasakius, negaliu primygtinai siūlyti gilintis į žaidimo istoriją. Eilinė kosminė drama apie nutolusią planetą, kurioje kasama labai brangi medžiaga hubardiumas, kurią žmonės naudoja svaiginimuisi, o stambi korporacija iš to gyvena. Kai kurie sako, kad ta medžiaga yra iš gyvos būtybės, turinčios Širdį. Kasykloje įvyksta kažkokia nelaimė (kaip visada) ir mūsų herojus, įkalbėtas buvusios mylimosios, siunčiamas gelbėti dabartinio tos herojės mylimojo. Taip, kūrėjai į bejausmį FPS žanrą sumanė prikrauti įvairių intrigų, išdavysčių, meilės trikampių... Būtent tie išvedžiojimai labiausiai ir vargina, tarsi kokiame detektyve skatina mus spėlioti, kuris gi užvirė tą košę. O atspėti, žinoma, nesunku, didesnių siužeto posūkių nėra, tad didesnė intriga taip pat dingsta. Priežastis, kodėl kūrėjai taip darė, paprasta: bent kažkoks išskirtinumas ir taškelis į savybių sąrašą. Patikrinau, taip ir yra: pirmuoju numeriu sąraše puikuojasi „Šaudyklė stiprios fantastinės istorijos tematika“.

Žaidime gan svarbią ir didelę dalį užima siužeto atskleidimas — čia netgi persistengta.

Galima būtų galvoti, kad perdėtu gilinimusi į istoriją ir veikėjų bendravimu kūrėjai bando užgožti likusio žaidimo prastumą. Bet taip nėra. Taip, žaidimas standartinis, tačiau sukurtas pagal aukštus standartus ir galintis pasigirti daugeliu „būtinų“ geros fantastinės šaudyklės savybių. Labiausiai standartiškumas jaučiamas pagrindiniuose žaidimo elementuose: ginkluotėje ir pačioje kovoje su priešais. Ginklų nedaug, vos aštuoni (įskaitant granatas), visi jie visiškai įprasti, kuriuos mintinai žino kiekvienas žaidęs bent porą FPS žaidimų. Galima taikytis dviem režimais, tiesa, režimas nuo peties vaizdu tik vos vos skiriasi nuo įprasto, tačiau tuomet nedreba ginklas. Įdomesniu galima pavadinti nebent snaiperio režimą — tai LCD ekranėlis kaip kokiame „fotike“ :).

Žaidime naudojamas ir laiko sulėtinimas parijus to paties siužetinio herojaus hubardijumo. Kartais, kai priešai laksto kaip patrakę, visai praverčia.





ALPHA PRIME

Kito įprasto dalyko — dvigubos ginklo funkcijos ar bent skirtingų šovinių tam pačiam ginklui nėra.

Apie priešus irgi reikėtų tarti porą žodžių. Jų rūšių labai nedaug — tenka kautis tik su žmonėmis ir keliais skirtingais robotais. Čia tik mano spėjimas, bet manau, kad kūrėjai bandė imituoti F.E.A.R. ir pateikti labiau taktinį priešų puolimą bei pasalas. Vietomis jiems tai visai pavyksta, tačiau ne tokiomis priemonėmis, kaip buvo minėtame geriausiame 2005–ųjų FPS. F.E.A.R. žaidime, kai kurių kritikų taikliai pavadintame „susišaudymų simuliatoriumi" tekdavo taikytis prie dinamiškos aplinkos ir nenuspėjamų priešo veiksmų ribotose teritorijose. Čia gi sudėtingos situacijos, kuriose tikrai reikia pagalvoti, kaip nukauti priešus (žaidžiant vidutiniu sunkumu), kyla dėl per didelio jų kiekio ir tvirtumo lyginant su herojaus gyvybe ir, svarbiausia, amunicijos kiekiu. Švaistyti šaudmenų jokiu būdu negalima, reikia apgalvoti kokio tipo šautuvu į kokius priešus pleškinsime.

Į atvirą kovą su priešais stoti labai sunku — dalis jų (skiriasi pagal kostiumų spalvą) atlaiko kur kas didesnį atakų kiekį, nei pats herojus. Todėl tenka naudotis aplinkos privalumais ir slapstytis už kampų bei laukti, kol priešas neatsargiai atpėdins iki jūsų. Dažnokai tenka aklai bandyti laimę lakstant ir ieškant patogesnės vietos atsišaudymams kambariuose, pilnuose priešų. Laimei, jų kiekis neprilygsta jų intelektui, jie elgiasi pagal iš anksto numatytus kelius ir kartoja kolegų veiksmus, atnešančius jiems mirtį.

Minėtame, sakykime, „naujesnių standartų" sąraše yra tokios žaidimo savybės kaip „hakinimas" ir transporto valdymas. „Hakinimo" režimas leidžia nulaužti ir atrakinti paprastai neatveriamas duris, prisijungti prie vaizdo kamerų, pakenkti kitoje vietoje esantiems priešams, taip pat valdyti keletą mechanizmų sprendžiant labai primityvias, tačiau vis tiek nuotaiką paįvairinančias užduotis. Kurejai duoda pasidžiaugti ir transportu. Juk nebėgsi per kosmoso kalnų teritorijas pėsčiomis :). Tad gauname, nors trumpam, pavairuoti kosminį bagį.

Apie „Alpha Prime" grafiką — vieną svarbiausių FPS vertinimo kriterijų — galima pasakyti maždaug „Doom 3 be monstrų". Aplinkos kažkuo primena garsiąją šaudyklę, tik, žinoma, yra kuklesnės ir negali pasigirti prašmatniais

> **Geras standartinis fantastinis FPS su daugelių modernių savybių.**

apšvietimo ar dalelių efektais. Tačiau yra smagių interaktyvumo galimybių, pavyzdžiui, padaužyti stiklus ar numesti šalin kokį monitorių. Labiausiai, ko gero, panašumas į „Doom" kyla dėl veikėjų modelių. Su „atvira erdve" irgi tas pats: nors lyg ir patenkame ant planetos paviršiaus ir ten gana ilgai būname, tačiau jis kažkoks nykus, netikras ir nesuteikia buvimo erdvėje efekto. Kokie bebūtų didesni ar mažesni grafikos trūkumai, kūrėjus vis tiek reikia smarkiai pagirti jau dėl to, kad viskas kurta ant jų pačių variklio „Enforce2". O žaidimo variklio konstravimas — tai labai didelis darbas.

Apie žaidimo garsus net nesinori rašyti. Muziką siūlau tuojau pat visiškai išjungti, nes net pritildžius neišsigelbėsi nuo monotoniško „bumchiko", kuris nesiderina nei prie veiksmo tempo, nei prie aplinkos. Aplinkos ir herojaus skleidžiami garsai labai lėkšti.

Įstrižo pasvirimo FPS žaidimuose (Q ir E klavišai) beveik niekada nenaudodavau. Šis privertė, nes tada priešai kur kas sunkiau pataiko į herojų; iš už kampų šaudyti yra būtina.



Pradžioje galvojau, kad specialiai, kad iliustruotų retesnį planetos orą tiek viduje, tiek išorėje (herojus gana lengvai šokinėja — mažesnė trauka), tačiau ne — jie tiesiog lėkšti ir negyvi. Vienintelis vertas pagarbos dalykas yra veikėjų įgarsinimas. Bent jau šį aspektą pabaigė iki galo, kitaip juk būtų sugadinę savo svarbiausią „pardavimo savybę".

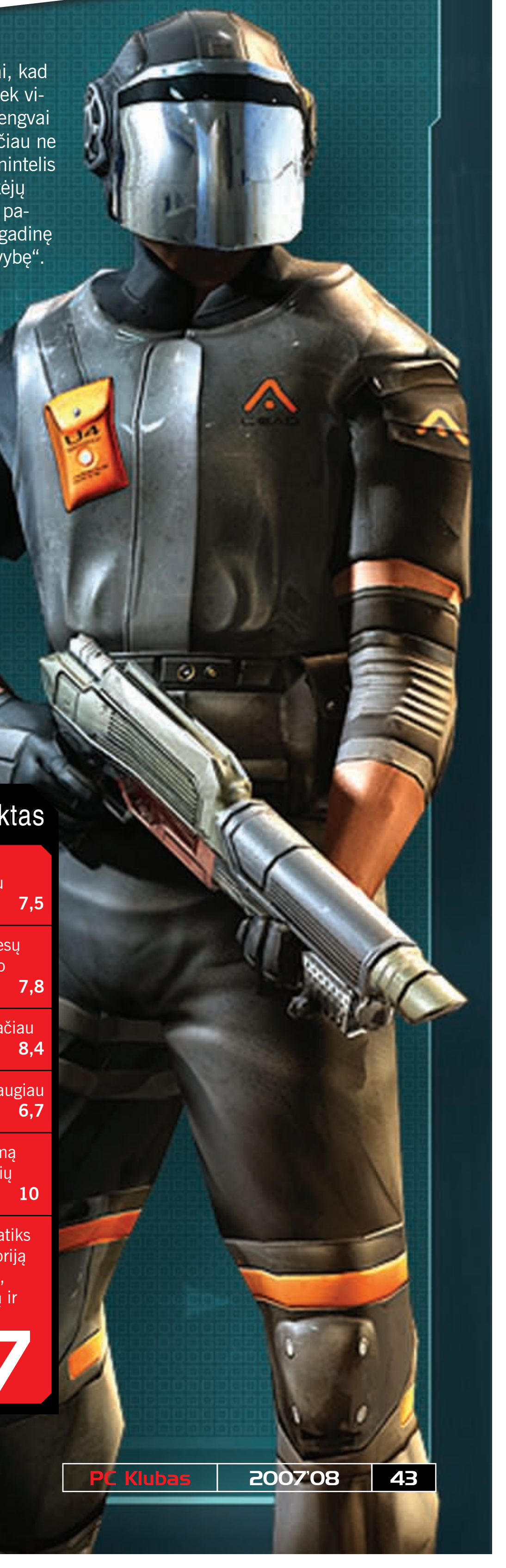
Tai tiek apie šį standartinį, tačiau labai laiku pasirodžiusį žaidimą. Reikia pripažinti, kad mane jis išgelbėjo nuo visiško nervų pakrikimo žaidžiant keletą pastaruoju metu pasirodžiusių „shareware" lygio FPS žaidimų (o ką, žmogau, darysi, kai pažaisti nori?). Tokiai jaunai ir žanre debiutuojančiai studijai „Alpha Prime" yra visai neblogas darbas.

Viena iš „krovimo" užduotėlių.





Atvira erdvė sukuria slogų uždarumo įspūdį. Nors ką gali žinoti, kaip ten tose tolimosiose planetose – gal taip ir turi būti.



PC klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Ilgi įvadiniai dialogai, bandantys supažindinti su herojais ir nupasakoti priešistorę. **7,5**

SIUŽETAS Privalumas — jis iš tiesų yra. Trūkumas — persistengė su jo pateikimu. **7,8**

GRAFIKA Vaizdai monotoniški, tačiau pakankamai kokybiški. **8,4**

GARSAS Be veikėjų įgarsinimo daugiau nėra ką pagirti. **6,7**

VALDYMAS Dar nepasileidus pirmą kartą, pirštai padėti ant standartinių kalvišų. Viskas vietoje. **10**

IŠVADA Tikrai galima pažaisti. Patiks klausyti tų pokalbių ir gilintis į istoriją ar ne — čia jau kiekvieno reikalas, bet pasibastyti po svetimą planetą ir pakovoti vietomis visai „kabinančiose" kovose įdomu.

GALUTINIS 7,7





PANAŠŪS ŽAIDIMAI

ALIEN SHOOTER

SHADOW-GROUNDS

Monster Madness: Battle for Suburbia

Neišsipildžiusios svajonės

www.monster-madness.com

- **PLAFTORMA** PC DVD
- **PEGI REITINGAI** 12
- **ŽANRAS** veiksmo
- **KŪRĖJAS** Artificial Studios, Immersion Software & Graphics
- **LEIDĖJAS** South Peak Interactive
- **DATA** 2007–06–22
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM (WinXP) arba 1 GB (WinVista), 128 MB video, 800 MB HDD

Gaila, kad nebėra Gauntlet stiliaus hack'n'slash daugelio žaidėjų žaidimų. Nepaisant savo trūkumų, Monster Madness yra geriausia, ką šis senas žanras gali pasiūlyti. Jei norite šį žaidimą pažaisti, žaiskite su draugais. Tik perdėm nesitikėkite. „PC Zone"

„Online" reitingų vidurkis: 62%

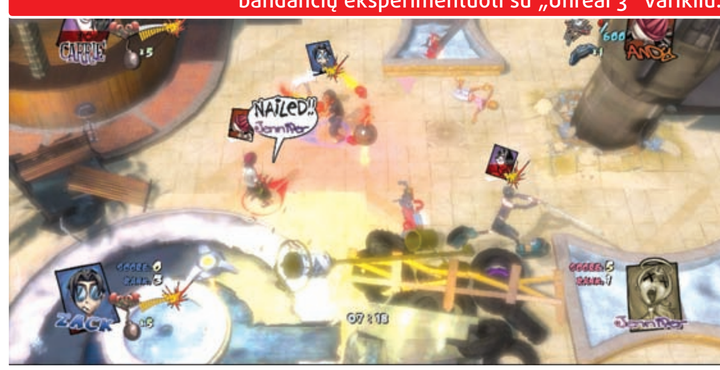
XAN

Pasirodo, žaidimą galima įvertinti ir pagal tai, kaip lengvai sekasi pradėti rašyti apie jį. „Monster Madness: Battle for Suburbia" (toliau — MM) apžvalgą pradėti buvo iš tiesų sunku, o tai nieko gero nežada. „Artificial Studios" yra jauna (2001–aisiais metais įkurta) kūrėjų komanda, kol kas prikišusi nagus tik prie žaidimo, apie kurį dabar kalbėsiu, ir pakankamai daug diskusijų sulaukusio „CellFactor: Revolution". Ketinu papasakoti apie jų trečiojo asmens veiksmo žaidimą „Monster Madness: Battle for Suburbia".

Pirmasis žvilgsnis į žaidimo meniu kaipmat išsklaidė asociacijas su tais didelius ratus turinčiais monstrais: pirmyn–atgal juokingai nerangiai kursavo zombis. Pradėjau vieno žaidėjo kampaniją MM, pavadintą „Adventure". Vėliau mes įrodysime, jog tai anaiptol ne nuotykis, tačiau kol kas keliaujam toliau. Pasirinkęs vieną iš keturių veikėjų ir nusprendęs paįvairinti nuotykį iššūkiu, pasirenkant kol kas aukščiausią sudėtingumo lygį (dar vienas yra atrakinamas), buvau pasitiktas įžanginio filmuko. Daugiau niekas MM taip nesužavėjo, kaip komiksų stiliaus vaizdo intarpai su judančiais piešinėliais. Kūrėjai šen bei ten laidė gana padorius juokelius leisdami suprasti, jog žaidimas nėra rimtas, niekas nebandys jūsų įtikinti, kad zombiai iš tiesų buvo užkariavę mūsų planetą.

> Kovai su zombiais turime įvairiausių žiaurių ginklų, pagamintų iš aplinkinių daiktų.

„Monster Madness" yra vienas iš kelių naujų smulkesnių žaidimų, bandančių eksperimentuoti su „Unreal 3" varikliu.



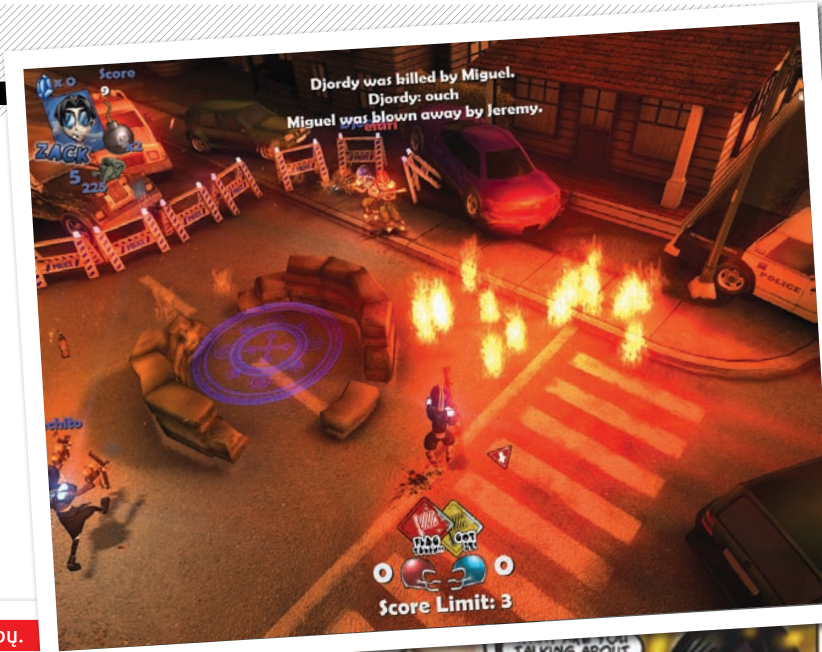
Tuo pačiu susipažinau ir su veikėjais: nevykėliu Zaku, gote Keri, „banglu" Endžiu ir „fyfa" Dženifer. Į Zako namus braunasi zombiai ir aš puolu jų daužyti (zombių, ne namų). Neblogą įspūdį paliko interaktyvi aplinka (ko norėti — UT3 varikliukas), neprasta fizikos ir vaizdo kokybė. Net ir tie patys zombių lavonai paklūsta visiems Niutono apibrėžtiems dėsniams: gali būti stumdomi, nelenda į sienas... Tuos lavonus „padaryti" yra begalė galimybių. Kaip tik tokią paskirtį turi pačioj pradžioj duodamas dviašmenis kirvis (tiksliau, du surišti kirviai), žoliapjovė, elektros instaliacija, šiukšlių konteineris ir beveik visi kiti bute besimėtantys daiktai. Pasmulkink zombius šaltuoju ginklu (kiekvienas veikėjas kiekviename lygyje gali rasti sau skirtą įrankį) ir „užkaupęs" juostelę galėsi atlikti specialų judesį (vėl kiekvienam veikėjui vis kitas). Smūgio metu erdvė išsikreipia, pademonstruoja beveik

šiuolaikiškas grafikos galimybes. Į grafikos krepšelį dar galime įdėti kokybiškus šešėlius, atspindžius bei kitas grožybes.

Visą siužetą galima apibūdinti fraze „zombiai suvalgė visus planetos gyventojus“. Be keturių drauge keliaujančių jaunuolių, žaidime sutiksime dar keletą žemiškų veikėjų. Svarbiausias iš jų — baikeris Larry Tools. Pakratę kojas, monstrai palieka, pavadinkime, akmenukų. Taip pat lygiuose išmėtyti tūkstančiai įvairių detalių (varžtų, vinių, spyruoklių, išmetamųjų vamzdžių ar net Gralio taurių). Už tuos akmenukus (turint reikiamų detalių) Laris gali vaikams pagaminti įvairiausių ginklų ar šiaip naudingų daikčiukų (bombų, sprogstančių beždžionių, amuletų...). Ginklų beprotiškai daug ir jie netradiciniai. Jeigu viename kitame KŽ ir esate matę vinimis šaudantį pistoletą, abejoju, ar būsite regėję siurblį ar CD–svaidį. O kam to reikia? Užtenka nusipirkti pora pirmųjų žaisliukų ir juos ištobulinti (taip, yra tokia galimybė). Daug pigiau ir patogiau.

Po keleto pirmųjų lygių dingo motyvacija žaisti aukščiausiu sudėtingumo lygiu ir persijungiau į „Child‘s play“. Įsivaizduokite, koks smagumas gali būti mirus vėl rinkti tas pačias dalis ir galabyti tuos pačius monstrus.O ir mirtis kartais tokia nepelnyta... Pabandykite įsivaizduoti mano įniršį, kai kamikadzė zombis susisprogdina prie manęs ir nubloškia mane į kažkokią skylę.Ten jau žaidimas baigtas, savaime suprantama. Ir panašių arenų tikrai daug. Paleidžia tave bejėgį ant kokios platformos, o monstrai tik vėto ir mėto tave į visas šalis, kol galų gale nubloškia nuo stabilaus

Žaidimas nepaliaujamai meta jus į sunkias ir nenuspėjamas situacijas.



Vienas is paskutinių vaizdo intarpų.







paviršiaus. Dar smagiau, kai žaidimas pakimba baigus lygį ar jį įpusėjus, tenka viską pradėti iš naujo (teks laukti pataisos). Arba dar. Tyrinėju aš kartą vieną lygį, ieškojau paslėptų detalių. Žiūriu, viena vitrina atdara. „Tikriausiai „Velykų kiaušinį“ slepia“, pamaniau, bet vos tik stryktelėjau vidun, nukritau į niekur ir ten gavau galą. Taip ir likau sėdėti „apšalęs“.

Labiausiai, ko gero, žaidimą įvairina monstrų gausa. Tai ne tik mano jau minėti zombiai, bet ir ateiviai, demonai, raganos, net Frankenšteinas — jų čia gausybė. Palaukit, paskaičiuosiu. Vienas, du... iš viso 66 unikalūs variantai, išbarstyti aštuoniolikoje lygių! Nepamenu, kad dar kur nors būčiau matęs tokią gausą. Nudėjus naują monstrą „Pabaisyne“ atrakinamas naujas įrašas ir jūs galite pasiskaityti apie savo laimikį.

Daug kur lygiuose galima vairuoti ir transportą, tačiau valdymas yra toks apgailėtinas, kad šią galimybę labiau priskirčiau prie trūkumų, o ne privalumų. Nors transportas labai paįvairintų co–op režimą (taip, ir toks yra), mat dauguma priemonių turi kelias sėdimas vietas. Be co–op dar yra galimybė žaisti (vietiniame tinkle arba internete) komandinį ar paprastą „deathmatch“ ir „capture the flag“. „Extras“ skyrelyje galima pasižiūrėti atrakintus filmukus, kostiumus...

Baigsiu sakydamas, kad „Monster Madness: Battle for Suburbia“ su šauniomis idėjomis ir kokybiška grafika bei fizika tikrai galėjo tapti puikiu darbu. Dabar disbalansas, nestabilumas bei siužeto nebuvimas verčia jį tik vidutinybe. Būkite su tuo atsargūs. ☒

PC Klubas | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Šauni idėja komiksų stiliaus vaizdo intarpai. **7,2**

ĮDOMUMAS Kai žaidi „Child‘s play“ sudėtingumu, šiek tiek įdomu. **4,8**

GRAFIKA Visiškai pakankama šiam žaidimui. **7,0**

GARSAS Jau antrąsyk išgirdus tą patį juokelį tampa nebejuokinga, o čia tą patį girdėsite šimtus kartų. **4,5**

VALDYMAS „Enter“ daro tą patį, ką ir „Esc“. Manau, tai daug pasako. **2,5**

IŠVADA Kaip „Unreal 3“ variklio eksperimentą pabandyti galima, ypač jei yra galimybė pažaisti keliese. Tačiau statant jį šalia pilnaverčių žaidimų vertinimas tik toks.

GALUTINIS 5,2



Nanny Mania

Šluostant užpakalius

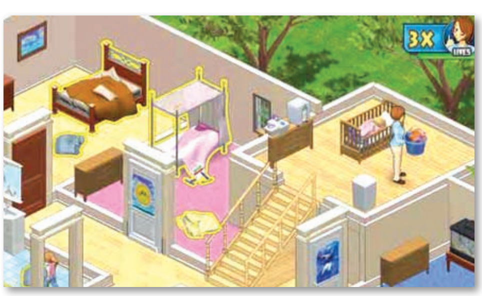
www.bigfishgames.com

Vienu metu žmonės labai daug kalbėjo apie moteris, kurios išvažiavo į tolimus Europos Sąjungos tolius (Vokietiją) ir ten dirbo auklėmis. Na, ką tiksliai šnekėjo, neatsimenu, bet šis žaidimas truputį imituoja auklės gyvenimą. Tiksliau, vergovę. Žaidimas prasideda nuo darbo mero namuose: reikia prižiūrėti merą, jo žmoną ir vieną kūdikį. Ir sutvarkyti visus namus. Čia ne auklė,

Tenka vilkti sunkią auklės – tarnaitės naštą ir nesustojamai kuopti namus.

čia — vergė tarnaitė. Bet „Maid mania“ neskamba ir tam tikruose kontekstuose skamba nepadoriai, todėl šios temos toliau nenagrinėsiu.

Darbo diena prasideda, kai auklė ateina į namus. Šeimynykščiai tam jau pasiruošę: kompiuteris reikalauja dėmesio, sofa atrodo lyg po teroristinio akto, visur primėtyta rūbų, tualetas užsikišęs, lova neklota... Tada reikia mygtuko paspaudimu pažymėti darbą — ir auklė atliks. Kai kurie namų ruošos darbai apima kelis etapus: rūbus reikia paimti, įmesti į skalbyklę, paskui — į džiovinimo mašiną, o tada į bet kurią spintelę. Be to, mero šeima yra absoliutūs idiotai ir pridarys visokių kiaulysčių, taip duos streso taškų, kurie artina tam tikrą stulpelį chaoso atžymos link, o tada atsiveria portalas ir iš jo išlindę monstrai sudrasko visą šeimą ir užima Žemę. Gerai skamba? Aš kiek pamelavau, bet susidūrus su tokia netvarka baigtis atrodo ne tokia ir baisi. ☒







Star Defender 4

Ir vėl *pykšt*, ir vėl *pokšt*

www.computer-game.us

Vieną šio žaidimo dalį jau esu kartą aprašęs mano kilniesiems ir doriesiems darbdaviams, o šie recenziją pateikė jums. Nesvarbu, kuri tai buvo dalis. Svarbu, kad kūrėjai šiek tiek pasimokė iš savo klaidų, kitaip nei aš, kadangi pabandžiau naują dalį. Vabalai–naikitojai traukė užgrobti kažkokią nepasiruošusią galaktiką, todėl mūsų veikėjas šoko į juodąją skylę perspėti savo štabo. Deja, jo nesusiurbė į kažkur, tik nukėlė į galaktikos dalį, kur nežinomą rasę puola anksčiau minėtieji vabzdžiai. Teks prasišaudyt kelią iki juodosios skylės, pakeliui gal net susidraugauti su nauja rase.



Kosminė šaudyklė apie vabalus ir juodąsias skyles.



Žaidimas daug kur geresnis. Anglų kalba nebėra tokia baisi. O ir grafika pakitusi: priešai atrodo mažiau panašūs į netyčia į kosmosą išmestus tarakonus, fonas labai gražiai nupieštas, pats lėktuvėlis atrodo gražiau. Tačiau tai vis viena išlieka slankiojimu ekrano apačia ir šaudymu į pseudo vabalus iš ganėtinai šiuolaikiškai (žaidimo laikais galėtų atrodyti kiek egzotiškiau) atrodančio naikintuvo. ☒



Last Galaxy Hero

Atsargiai – tankas

www.realore.com



Žiloje senovėje, tokioje žiloje, kad net aš negaliu prisiminti ir suskelti ką nors šmaikštaus, atsirado toks žaidimas. Jame iš ekrano viršaus žemyn leidosi ateivių laivai, kartais ir kokį šūvį pykšteldavo į apačią. O ten su tanku horizontaliai slankiojo žaidėjas ir šaudė į viršų tikėdamasis numušti laivus ir sulaikyti

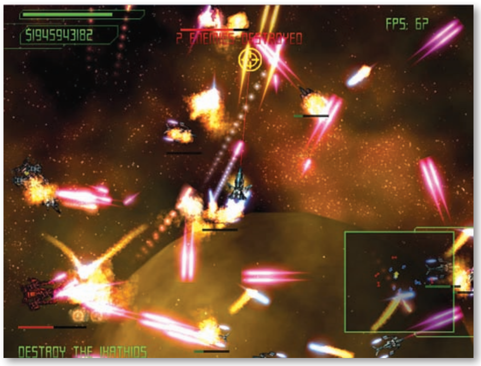
Valdome kosminį tanką pirmojo asmens vaizdu.

invaziją. Šis žaidimas yra ano virtimas į 3D (galima ginčytis, kad ir kitų panašių yra, bet šis vienintelis sukėlė man asociaciją).

Kažkokios bjaurybės puola, o jūs garbingai užsirašėte savanoriu atremti jų invaziją (taip, užsirašei, nepurtyk galvos). Jums skiriamas naujausios kartos tankas, kuriame kovėsi ir mirė už Imperatorių jūsų protėviai. Po tokios įžangos atsiduriate tanke, kuris važinėja pirmyn ir atgal, o vamzdžiai nusukti į kairę. Kas kiek laiko teleportuojasi priešo oro (kosmo?) pajėgos ir skrenda į jus. Kartais pašaudo, skraido į šonus. Bet jūs sekate jų judesius, sprogdinate vieną po kito... Žinote, pasikėlus šautuvo galią iki 300 ir tipą iki 5–ojo (mano skaičiavimu), jausmas numušus vienu smūgiu priešą buvo artimas atsirandančiam „Half–Life 2“ naudojant patobulintą gravitacijos ginklą... ☒



JCDent



Desperate Space

Paieškų ir gelbėjimo tarnyba. Su ginklais!

www.jaggedbladesoft.com



Kita kosminė šaudyklė su laivų tobulinimu.

Tęsiant kosminių žaidimų temą, štai dar vienas. Pagrindinis veikėjas čia vadinamas tik desantininku („jūrų pėstininkas“ kažkaip neskamba). Kažkas iš hyper erdvės traukia ir vagia laivus, todėl laivas, kuriame tarnauja minėtas desantininkas, turi tai ištyrinėti. Tačiau tai nebus žaidimas, kuriame tektų šaudyti į žmogelius ir ateiviukus, kaip nurodytų veikėjo... pareigos? Ne, čia teks sėsti į kosminį laivą ir traukti šaudyti priešiškai nusiteikusių laivų.

Kartais teks gelbėti išmestus iš hyper erdvės laivus, juos nuvilkti į savo bazinį laivą. Šis, aišku, trauks visokius priešus ir jo sunaikinimo atveju teks viską pradėti iš naujo. Laimei, čia ne motininis laivas iš pirmojo „Homeworld“: jis sugeba apsiginti. Kartais net paleis kelis draugus jums padėti. Šie taps patrankų mėsa ir pristabdys priešus, kol jūs gelbėsite vargšus laivus. Už daugumą žaidime atliekamų naikinimo veiksmų duoda pinigų. O už šiuos galima nusipirkti naujos ginkluotės ar net visą naikintuvą. Ar man vienam keista, kad dažnai armijoje ateity kariams teks patiems pasirūpinti įranga? ☒





Dark Archon

Kur keturi pešasi...

www.bcsoftgames.com

Kosminės kovos tarp keturių skirtingų rasių.

Retai žaidimuose būna daug besikaunančiųjų, ypač apie kosmosą. Šiame žaidime „pjaunasi“ net keturi varžovai. Visų pirma, yra archontiečiai. Juos labai seniai valdė Polio Lordai (Lords of Polis), tačiau archontiečiai juos nugalėjo susivieniję su Juoduoju Tikėjimu. Šie nėra kokie nors fanatikai: Juodasis Tikėjimas yra piratai ir kontrabandininkai, kuriuos išdavė archontiečiai. Galų gale yra Žemė, kurią užpuolė archontiečių „išlaisvintojai“.

Visų keturių rasių laivai skiriasi ne tik pagrindiniais duomenimis. Archontiečiai ir lordai kaip antrinį ginklą turi stipresnį už paprastus ginklus. Juodasis Tikėjimas jo vietoje yra įmontavęs nematomumo generatorių, o žmonės — hyper pavarą, leidžiančią labai greitai palikti mūšio lauką. Šios savybės ir išnaudojamos savitose kiekvienai rasei kampanijose. Taip, kiekviena rasė turi nuosavą kampaniją, kuri skiriasi nuo kitų. Tai ypač regima piratų atžvilgiu, nes jiems dažnai tenka naudoti nematomumą. Neblogai mažam žaidimui, ar ne? ☒







Burger Island

Ir vėl darbas...

www.arcadetown.com



Pasitaiko, kad žmonės (ir vaikai) vasarą eina dirbti į viešąsias maitinimo įstaigas, dažniausiai padavėjais ir kitais beveidžiais bei lengvai pakeičiamais darbuotojais. Šio žaidimo veikėja taip nedarė: ją be dokumentų ir pinigų išmetė į neaiškią Havajų salą su ugnikalniu ir ant jo gyvenančiais čiabuviais. Toje saloje buvo viena vienintelė užkandinė, kurią valdė du

Greitųjų mėsainių gamyba, šį kartą Havajų saloje.

pensininkai, atrodę net per daug laimingi atiduodami savo užeigą pašalaitei, kai ši įrodė mokanti dirbti. Kartu su baru liko ir Pjeras, visad akmeninio veido prancūzas, kuris apmokė ir priiminėja užsakymus.

Kadangi yra antra iš dviejų personalo narių, merginai reikės ruošti maistą. Šiuo atveju lygiai skirstomi po tris: viename gaminami mėsainiai (yra net vegetariškas, fui), kitame — bulvytės, trečiame — kokteiliai. Ir vėl iš naujo. Su laiku iš čiabuvių bus galima nusipirkti naujų sudėtingesnių ir brangiau klientui kainuojančių receptų. Ne „makdonaldo“ greičiu dirbsite, bet dirbsite. Aišku? Marš prie viryklės! ☒



3 dalis Kokybiškas garsas Tavo kompiuteryje

Apie visa kita

PIRMOJE DALYJE APŽVELGĖME PAGRINDINIUS KOKYBIŠKOS GARSO SISTEMOS KŪRIMO PC PAGRINDU POSTULATUS, PATARĖME, KURIĄ GARSO KORTĄ RINKTIS ĮVERTINUS JOS TAIKYMO SRITĮ. ANTROJI DALIS BUVO SKIRTA AKUSTINĖMS SISTEMOMS IR JŲ PASIRINKIMO YPATUMAMS. TREČIAJAME, BAIGIAMAJAME STRAIPSNYJE, APŽVELGSIME KAI KURIUOS KLAUSIMUS, SUSIJUSIUS SU KOMUTAVIMU, ĮVAIRIŲ SISTEMŲ KOMPONAVIMU, KOLONĖLIŲ IŠDĖSTYMU BEI MUZIKOS KOMPIUTERYJE LAIKYMU.

KOMUTAVIMAS

Pajungimo varianto ir kabelio pasirinkimas

Daugeliui aktyvių akustinių sistemų (AS) savininkų rūpi klausimas: ar verta keisti kolonėlių kabelius garsui pagerinti? Atsakome: jeigu AS priklauso daugialypės terpės klasei, standartinių kabelių visai užtenka. Siekiant pagerinti garso kokybę, šiuo atveju reikėtų optimizuoti kolonėlių išdėstymą (apie tai vėliau), pasirūpinti patalpos akustika ir kokybiška garso plokšte. Visa tai labai įtakoja garsą. Skirtingai nuo kabelio.

Aukštos klasės AS (studijinių monitorių) vartotojai taip pat dažnai domisi, kokį kabelį įsigyti. Tikrai aktualus klausimas, nes komplekte su monitoriais jokių kitų laidų, išskyrus tinklo, nėra. Todėl yra du keliai: keliauti į buitinės technikos parduotuvę pirkti gražių, storų ir labai brangių Hi–Fi kabelių, arba į profesionalios garso įrangos parduotuvę. Patariame antrąjį variantą. Ir esmė net ne tai, kad šiuo atveju pirkėjas nepermoka už privalumus (gamintojo įvaizdį, įpakavimą, reklamą, dizainą, saldžias konsultantų kalbas). Tiesiog „professional“ klasės įranga iš anksto skirta darbui su nebrangiais kabeliais, kurie visiškai nekenkia jos charakteristikoms, su sąlyga, kad pagaminti pagal visas taisykles ir iš atitinkamų medžiagų. Garso įrangos ir garso plokštės komutavimui su kolonėlėmis gali būti naudojami dviejų rūšių profesionalūs kabeliai: įrankiniai ir mikrofoniniai. Pirmuoju atveju laido konstrukcija yra koaksialinė: ekranuota signalinė gysla. Antruoju — dvi perpintos gyslos, bendrai ekranuotos.

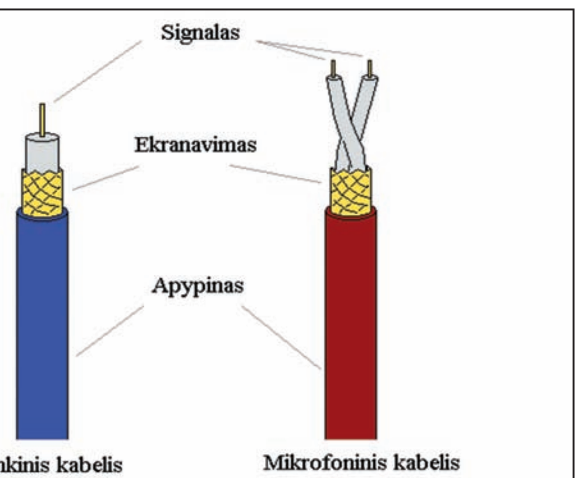
Pirmosios rūšies kabeliai naudojami nebalansiniam pajungimui, RCA (tulpių) arba mono–„jack“ gnybtų pagalba. Antrosios rūšies kabelius naudoja balansiniam pajungimui. Taip pat jie gali perduoti žemos amplitudės signalą nuo mikrofonų iki pradinių stiprintuvų, jais komutuojama visa įranga garso įrašymo studijose. Jeigu profesionalus kabelis sulituotas teisingai, savo charakteristikomis jis pralenks Hi–Fi kabelį nepaisant daug mažesnės kainos. Iš žinomų kompanijų — studijinių kabelių ir gnybtų gamintojų — galima paminėti japonų „Canare“, vokiečių „Cordial“ ir italų „Proel“.

Balansinis ar nebalansinis jungimas?

Jeigu kalbame apie garso plokštės ir kolonėlių komutavimą, šiuo atveju jungimo būdas, garso kokybės atžvilgiu, neturi reikšmės. Tuo labiau, kad daugialypės terpės sistemose įmanomas tik nebalansinis jungimas. Studijinių monitorių savininkams, kurių naudojamų kabelių ilgis sudaro vieną arba du metrus, šis klausimas taip pat neturėtų rūpėti: jokio skirtumo tarp „balanso“ ir „nebalanso“ apskritai nepastebėsite. Tačiau jeigu jūsų patalpoje yra daug įrangos, jeigu kabelių ilgis yra didesnis kaip 2 metrai, balansinis jungimas tinka geriau, kadangi užtikrina pilną apsaugą nuo išorinių elektromagnetinių trukdžių.

Štai kaip tai vyksta: įrangos (pavyzdžiui, garso plokštės) išėjime signalas padalinamas į dvi „kopijas“, viena lieka be pakeitimų (fazėje), o kitos fazė yra invertuojama. Abi „kopijos“ sinchroniškai perduodamos mikrofoniniu kabeliu: kiekviena savo signalinėje gysloje. Patekus į kitą įrangą (monitorius, kolonėles) viena iš signalo „kopijų“ vėl invertuojama ir signalas sumuojamas. Tokiu būdu eliminuojami visi kelyje prisidėję trukdžiai. Tad balansinį pajungimą labai patariame naudoti įrašymo trakte (signalas nuo „mikserinio“ pulto iki garso plokštės, nuo mikrofono iki „mikserio“) — jis iki minimumo sumažins triukšmus ir trukdžius. Atkūrimo trakte „balanso“ panaudojimas nėra būtinas.

■ Įrankinis ir mikrofoninis kabeliai



AKUSTINIŲ SISTEMŲ IŠDĖSTYMAS

Akustika 2.0 (stereo kolonėlės)

Geriausia vieta tokiai akustikai yra, be abejo, darbo stalas. Jokių įmantrybių — tiesiog klausytojo galva su AS turi sudaryti lygiakraštį trikampį, o dinamikai turi būti ausų lygyje (arba orientuoti į juos). Nepaisant to, stalinis išdėstymas daugeliui PC savininkų nepatinka: jaučiasi nemalonus akcentas vidutinių bosų (~160 Hz) srityje, pasireiškiantis nemaloniu gaudžiu „antrinimu“. Tai vadinamasis stalo efektas, kai garso bangos sąveikauja su stalo paviršiumi. „Išgydyti“ garsą paprasta: pastatykite kolonėles į nedidelius (~15 cm) stovus. Tiks net didelės storos vienodo dydžio knygos. Visai puiku, kai stalas su kolonėlėmis nėra buto kampe, kur ypač „siaučia“ stačiosios bangos. Jeigu naudojate kontrolinius monitorius, geriausia vieta jiems yra ant metro aukščio stovų, iš karto už stalo. Apskritai namų studijoje garso akustika labai svarbi ne tik kokybiškam gyvų instrumentų ir balso įrašymui, bet ir teisingam apdorojamos garso medžiagos suvokimui. Todėl akustinis kambario parengimas tiesiog būtinas.

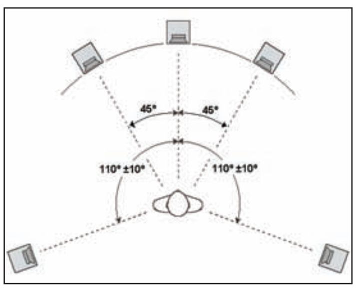


Akustika 2.1

Stambiems satelitams galioja tos pačios taisyklės kaip ir daugialypės terpės 2.0. Mažytes plastikines kolonėles galima dėlioti kaip nori, nes tokios sistemos negali suteikti kokybiško skambesio, todėl teisingas arba neteisingas išdėstymas iš esmės nieko nekeičia. „Subwoofer“ geriau statyti netoli satelitų. Paprastai — po stalu arba ant jo. Švarių ir lygių bosų kartais pavyksta išgirsti patalpinus „subwoofer“ virš stalo, tvirtoje lentynoje. Bet kuriuo atveju verta eksperimentuoti, kadangi skirtingose patalpose rezultatas bus skirtingas.



Daugiakanalė akustika
Žemiau pateikiamoje schemoje parodytas idealus AS išdėstymas aplink klausytoją. Centrinė ir priekinės kolonėlės turėtų būti viename horizontaliame lygyje, kuris, savo ruožtu, turėtų atitikti klausytojo galvos lygį. Galines kolonėles reikėtų išdėstyti šiek tiek virš galvos. Jas galima pakabinti ant sienos (jeigu leidžia kambario geometrija) arba įrengti ant stovų. „Subwoofer“ išdėstomas pagal anksčiau aprašytą 2.1 akustikos principą. Jeigu ketinama įgarsinti vieną darbo vietą, daugiakanalėje sistemoje galima lengvai apsieiti be centrinės kolonėlės nustačius 4.1 režimą. Priežastis: paprastai mažai kam pavyksta teisingai išdėstyti „centrą“. Po monitoriumi — per žemai, be to, pasireiškia galingas „stalo efektas“. Ant monitoriaus — aukštoka. O žalos dėl neteisingai išdėstyto centrinio AS kanalo bus kur kas daugiau, negu nuo jo nebuvimo.



■ Teisingo 5.1 konfigūracijos kolonėlių išdėstymo schema

PC AKUSTINĖS SISTEMOS KOMPONAVIMAS ĮVAIRIOMS SRITIMS

Muzikos klausymasis, darbas su garsu
Aktyvias kolonėles/monitorius (arba pasyvias kolonėles su išoriniu stiprintuvu) galima prijungti tiesiogiai prie garso plokštės išėjimo. Tačiau taip daryti reikia tik tuo atveju, jeigu pačios kolonėlės turi patogų garsumo lygio reguliatorių. Jis daug patogesnis. Jeigu reguliatoriaus nėra, galima įsigyti nebrangų „mikserinį“ pultą.

Jame bus ne tik patogus lygio reguliavimas, bet ir tembrai bei geras ausinių išėjimas. Muzikos klausymuisi bet kuriuo atveju geriau tiks 2.0 daugialypės terpės klasės kolonėlės arba profesionalūs monitoriai.

Žaidimams ir filmams
Šiuo atveju patariame naudoti daugiakanalę garso plokštę, prie kurios analoginiu būdu prijungtas aktyvių kolonėlių rinkinys arba skaitmeniniu AV imtuvas su pasyviu AS rinkiniu. Jeigu reikalingas išėjimas ausinėms, įsigykite garso plokštę su atskiru komutaciniu bloku.

Maža gudrybė: ją patariame tiems, kurie negali leisti sau AV imtuvo su Hi–Fi kolonėlėmis, bet tuo pačiu metu nelaiko daugiakanalių daugialypės terpės komplektų skambesio pakankamai kokybišku — žmonės, turintys gerą muzikinę klausą, turi tam pakankamai pagrindo. Sėkmingu kompromisu gali būti 2–3 gerų pilnaverčių 2.0 kolonėlių porų pirkimas (priekiui stambesnius, galui kompaktiškesnius, tačiau visus vieno gamintojo) ir „subwoofer“ (pavyzdžiui, „Jet Balance“ JB–160 arba JB–180).

Visos kolonėlės jungiamos tiesiai prie garso plokštės. Garso kokybės atžvilgiu pirkėjas laimi (palyginus su gatavu 5.1 daugialypės terpės komplektu), o išlaidos bus beveik vienodos. Tačiau negalima nepaminėti ir tokio sprendimo trūkumų. Visų pirma, bus tik programinis garsumo reguliavimas, tai nėra labai patogu. Antra, kiekvienai kolonėlių porai ir „subwoofer“ reikės atskiro maitinimo.

MUZIKOS LAIKYMAS

Vadovaukitės taisykle: kuo kokybiškesnis įrašas, tuo geresnis garsas. Net ir turint puikias kolonėles, atkuriant prasto „bitrate“ (mažiau kaip 256 kbit/s) MP3, geros garso kokybės nesitikėkite. Kartais popsas neblogai skamba ir su 192 kbit/s, tačiau tai pasitaiko retokai. Todėl jeigu jau pasirinkote MP3 formatą, savo CD koduokite su maksimaliu „bitrate“, 320 kbit/s. Idealu būtų palikti muziką originaliuose CD, nors tai nėra labai patogu. Tiems, kurie nori kompaktiškiau sutalpinti savo fonoteką kietajame diske, išsaugojus „CD kokybę“, patariame atkreipti dėmesį į vadinamuosius „lossless“ „kodekus“. Pavyzdžiui, „Monkey Audio“. Tokiu būdu koduoti failai „sveria“ beveik dvigubai mažiau už WAV 16 bitų/44,1 kHz („CD Audio“), neprarandant savo kokybės. Tokių failų atkūrimui užtenka įdiegti atitinkamą „plugin“ į „WinAmp“ arba bet kurį kitą populiarų grotuvą. Surasti visa tai internete labai paprasta.

Tuo ir baigiame šį straipsnių ciklą. Nuoširdžiai tikimės, kad pateikta informacija bus jums naudinga. ☒









■ Mažas „mikserinis“ pultas

Nemokamos failų tvarkyklės

FAILŲ TVARKYKLĖ NEABEJOTINAI PRIKLAUSO TAI PROGRAMŲ RŪŠIAI, KURIĄ NAUDOJAMĖS KASDIEN. LYDERIAUJA ŠIOJE SRITYJE 3 PROGRAMOS: STANDARTINIS „EXPLORER“, SENUKAS „FAR MANAGER“ IR, ŽINOMA, „TOTAL COMMANDER“. TAČIAU BET KURI PROGRAMA, NORS IR ILGAI EGZISTUOTŲ, VIENĄ GRAŽIĄ DIENĄ GALI NUSTOTI TENKINTI VARTOTOJĄ.

PAVYZDŽIUI, „EXPLORER“ GERBĖJAI GALI RYŽTIS IŠBANDYTI DARBĄ SU DVIEJŲ LANGŲ FAILŲ TVARKYKLE, O „FAR MANAGER“ VARTOTOJAMS GALI ATSIBOSTI PROGRAMOS SENOVINĖ KONSOLINĖ VARTOTOJO SĄSAJA. PAGRINDINĖ PRIEŽASTIS, DĖL KURIOS GALI TEKTI KEISTI „TOTAL COMMANDER“ PROGRAMĄ, — JOS KOMERCINIS STATUSAS. DĖL KOVOS SU PIRATAVIMU VIS DAUGIAU VARTOTOJŲ TURI ĮSIGYTI LICENCIJAS NAUDOJAMAI PROGRAMINEI ĮRANGAI ARBA IEŠKOTI NEMOKAMŲ ANALOGŲ.

PIRMOJE NEMOKAMŲ FAILŲ TVARKYKLIŲ APŽVALGOS DALYJE SUSIPAŽINSIME SU TRIMIS PROGRAMOMIS, TIEK PAT PALIKSIME KITAI DALIAI; KIEKVIENA JŲ DRĄSIAI GALI PAKEISTI JŪSŲ ĮPRASTINĘ DARBO SU FAILAIS PRIEMONĘ.

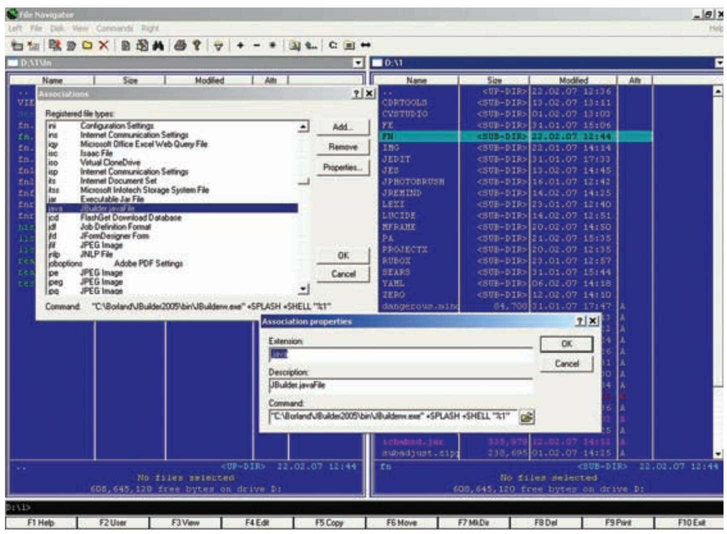
FILE NAVIGATOR 1.72

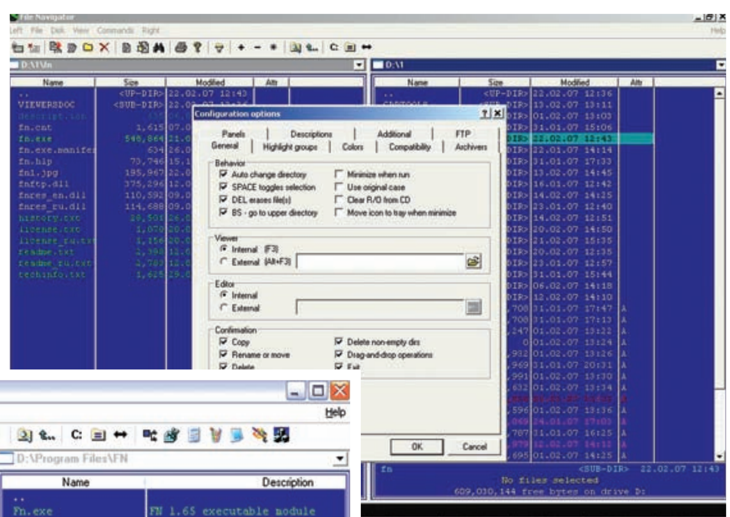
„File Navigator“ daug pasiskolino ir iš „FAR Manager“, ir iš „Total Commander“. Programos vartotojo sąsaja sukurta FAR stiliumi, o daugelis darbo su failais ir bylomis priemonių primena tas, kurias turi „Total Commander“. Pavyzdžiui, nuspaudus panelio antraštę, atidaromas greito priėjimo bylų sąrašas; nuspaudus strėlytės formos mygtuką, iškviesime neseniai aplankytų bylų sąrašą.

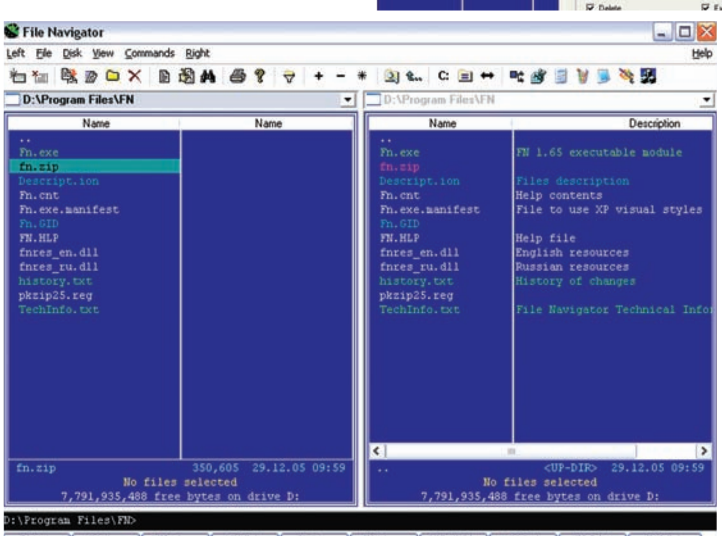
„Karšti“ mygtukai taip pat panašūs. Derinys CTRL+Q, kaip ir „Total Commander“ atveju, skirtas greitai failų peržiūrai antrame panelyje. Pagal nutylėjimą galima failus peržiūrėti „Windows“, DOS, KOI8, UTF–8, ISO, „Unicode“ koduočių, taip pat RTF formatu. Pačių populiariausių grafinių failų formatų (Bmp, JPEG, GIF, Ico, ICL, Cur, TIFF, Psp, Psd, Png, PCX, Targa) peržiūra kaip ir „Total Commander“ realizuojama papildiniais („plug-in“).

Taip pat yra papildiniai, skirti „ID3–tag“, AVI failų ir informacijos apie juos (kadrų skaičius ir kt.) peržiūrai, duomenų bazių failų atidarymui.

Tiesa, peržiūros priemonių pajungimas galėtų būti patogesnis: vartotojas turi parsisiųsti DLL biblioteką, savarankiškai sukurti byloje, iš kurios paleidžiamas „File Navigator“, direktoriją „Viewers“. Paskui (ir vėl savarankiškai) reikia sukurti failą viewers.ini ir sužymėti jame visus formatus, kurių palaikymą norima pridėti, pavyzdžiui, jpg=imgview.dll. Nepaisant to, kad kūrėjai visus papildinius teikia su išsamia įdiegimo instrukcija, norėtųsi, kad šis procesas reikalautų kuo mažiau vartotojo veiksmų.







Programa veikia su visais populiariais archyvatoriais (7–Zip, ACE, AIN, RAR, TAR, ZIP) ir suteikia galimybę „užeiti“ į juos ir peržiūrėti turinį. Tiesa, tuo tikslu operacinėje sistemoje turi būti įdiegtas atitinkamas archyvatorius. Išpakuoti ir kurti archyvus yra gana paprasta dėl to, kad „File Navigator“ palaiko kontekstinį meniu, visos darbui su archyvais skirtos komandos prieinamos vienu pelytės paspaudimu. Egzistuoja galimybė dirbti su komandų eilute.

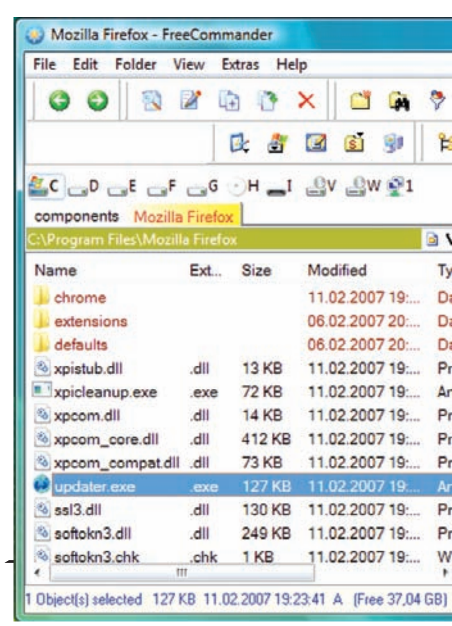
Tvarkyklės lange failai vaizduojami įvairiomis spalvomis — patogu, nes tada jų kur kas paprasčiau ieškoti. Pagal nutylėjimą sukurtos kelios failų grupės: grafiniai pažymimi viena spalva, archyvai — kita, dokumentai — trečia, tačiau visos spalvos lengvai keičiamos, galima kurti neribotą papildomų grupių kiekį. Atskirai priskiriamos žymimų failų spalvos. Taip pat galima nurodyti išimtis remiantis atributais (archyvinis, tik skaitymui...).

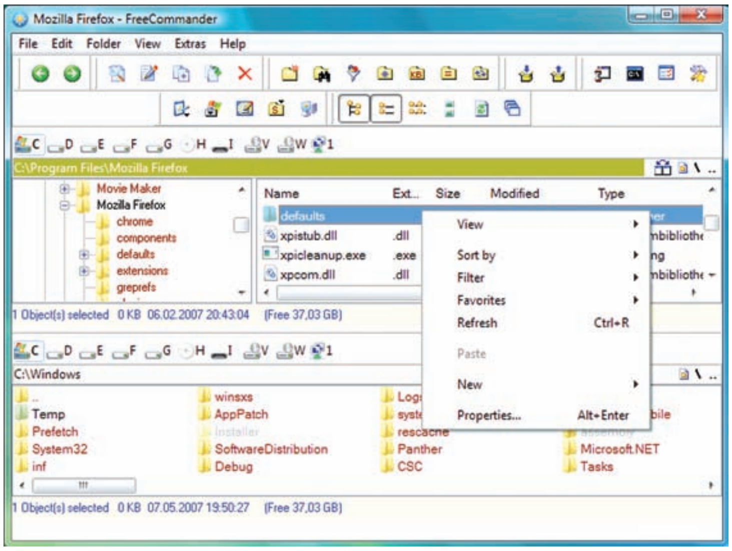
„File Navigator“ nereikalauja įdiegimo ir platinamas nemokamai. Parsisiųsti galima iš http://www.relaxander.webest.net/fn/. Programą taip pat galite rasti šiame DVD diske.

FREECOMMANDER 2007.05A

Pagrindiniai „freeCommander“ privalumai — apgalvota vartotojo sąsaja ir subtilios derinimo galimybės.

„Total Commander“ gerbėjai suras čia visas būtiniausias funkcijas ir





„karštųjų“ mygtukų palaikymą, o tie, kurie ryžosi apleisti „Explorer“, gali pasinaudoti įprastiniu „medžiu“ failų vaizdavimui. Dar daugiau, katalogų medis gali būti sėkmingai derinamas programos lange su dviem paneliais. Tai labai pravers tiems, kurie nelabai gerai įsivaizduoja failų ir bylų struktūrą savo kietajame diske. O failų vaizdavimas, kuriame greta stovi ir medžio struktūra, ir du paneliai, yra geriausias būdas to išmokti.

Tiesa, „freeCommander“ siūlo nemažai kitų failų vaizdavimo būdų: lentelė, sąrašas, eskizai... Nuspaudus panelio antraštę, iškviesite neseniai aplankytų bylų sąrašiuką, o mažas sunkiai pastebimas mygtukas dešinėje antraštės pusėje kopijuoja pilną esamos bylos kelią.

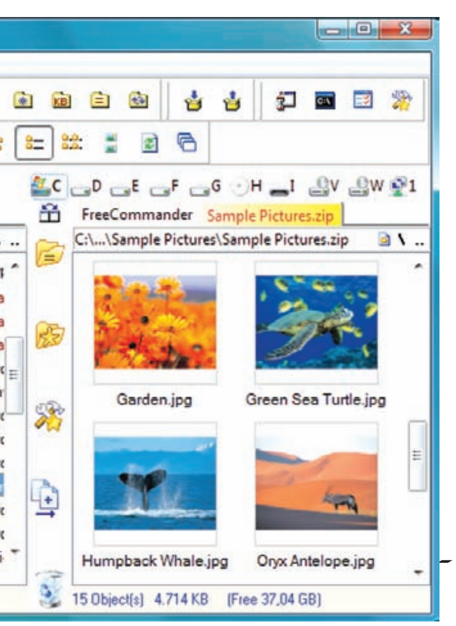
Jeigu byloje yra keli šimtai failų, galima neeikvoti laiko pavadinimų peržiūrai, o panaudoti greitąjį filtrą. Tuo tikslu užtenka į statuso eilutės langą įvesti kelis simbolius, kurie sutinkami failo pavadinime. Visi šio filtro neatitinkantys failai bus žaibiškai atmesti. Be to, nebūtina, kad įvesti simboliai atitiktų failo pavadinimo pradžią, pavyzdžiui, įvedus skaičių 25, byloje išvysi ir 250fonts.rar, ir SimMAX25_R8.exe failus.

Visos pagrindinės darbo su failais priemonės iškeltos į įrankių panelį: failo padalinimas, paieškos lango iškvietimas, bylų palyginimas, peržiūra, redagavimas, kopijavimas, failų perkėlimas ir daug kitų. Dėmesio vertas greito perėjimo į „My Documents“ bylą mygtukas, kai kurie kiti dešinėje panelio dalyje išdėstyti įrankiai. Vieno mygtuko pagalba gali atidaryti „Start“ meniu, kito — gauti greitą priėjimą prie darbastalio failų ir bylų. Trečiasis mygtukas atidaro sisteminių bylų sąrašą. Dar vieno mygtuko nuspaudimas atidaro „Control Panel“.

„freeCommander“ kūrėjai nepamiršo apie greitą priėjimą ir prie kitų programų. Tuo tikslu į įrankių panelį yra iškeltas specialus mygtukas „Favorites“. Būtent čia galima dėti nuorodas į dažniausiai naudojamų programų failus. Paleisti jas galima ne tik per šį meniu, bet ir panaudojant „karštus“ mygtukus CTRL+1, CTRL+2 ir kt., kurie automatiškai priskiriami įvedamoms programoms.

Tie, kurie dažnai keliauja iš vieno PC į kitą, greičiausiai įvertins USB raktų palaikymą. Ši programa nepalieka įrašų kompiuterio registre. Norint panaudoti „freeCommander“ iš USB rakto, užtenka nukopijuoti ten bylą su programa.

„freeCommander“ galima parsisiųsti iš http://www.freecommander.com/fc_downl_en.htm. Taip pat rasite diske.



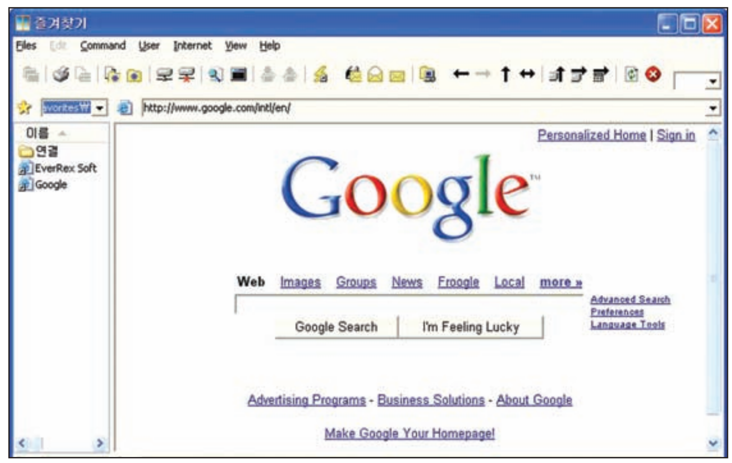
JEXPLORER 1.8.0.1

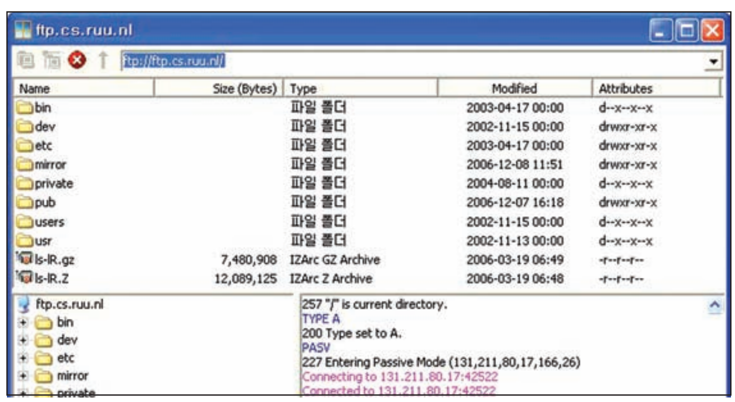
Labai įdomi korėjiečių sukurta programa, kurios funkcionalumas tiesiog stulbina įvertinant, kad turime reikalą su nemokama failų tvarkykle. Be pagrindinių darbo su failais įrankių, „JExplorer“ turi POP3 protokolo pašto klientą, FTP klientą, „screenshot“ atlikimo modulį, virtualių diskų kūrimo priemonę. Tokiam diskui sukurti reikia nurodyti bylą, kurios turinys bus rodomas kaip atskiras diskas.

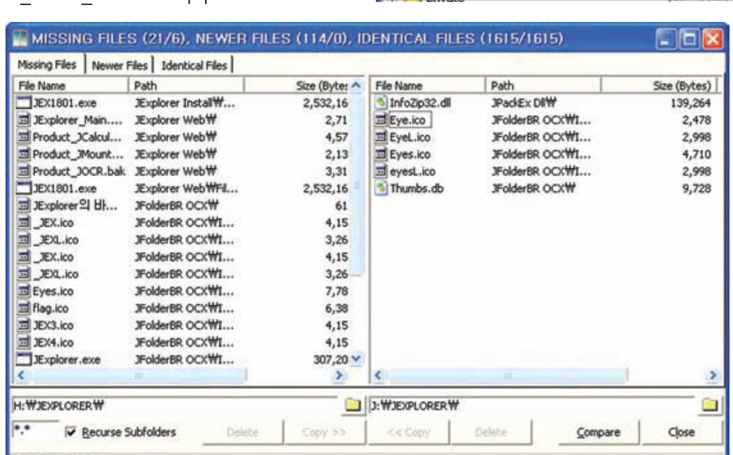
Labai stebina ir įdiegta naršyklė. Į ją lengvai transformuojasi vienas iš panelių arba abu, jeigu jums to prireiks. Norint įeiti į interneto svetainę, reikia nuspausti panelio antraštę, kur rodomas kelias prie esamos bylos, įvesti adresą. Beje, kadangi panelio antraštė yra faktiškai ir įvesties laukas, labai paprasta į kopijuoti kelius prie failų ir bylų.

Pirmojo paleidimo metu programa rodo nustatymų langą, kuriame reikia įvesti duomenis pašto patikrai, sudaryti FTP serverių sąrašą, suderinti darbą su archyvais. Žinoma, visa tai galima atlikti ir vėliau.

Taip pat labai įdomiai atrodo „User Meniu“ skirtukas, esantis nustatymų lange. Pagrindiniame „JExplorer“ meniu yra punktas „User“, į kurį galima patalpinti nuorodas į dažnai naudojamas programas. „User Menu“ leidžia suderinti nuorodų sąrašą, kurį pagal nutylėjimą sudaro visos programos, kurias programa aptinka darbastalyje. Smulkmena, bet kokia maloni, — iš tiesų daugelis vartotojų į darbastalį įkelia tas programas, kuriomis naudojasi dažniausiai.







Dar būtina paminėti medžio struktūros pavidalo mygtuką failų peržiūrai, primenantį „Explorer“. Tada panelis padalinamas į dvi dalis: bylų medis rodomas apačioje, o jų turinys — viršuje. Tokį vaizdą galima įjungti kiekvienam paneliui atskirai, tai yra, jeigu panorėsite, galite turėti du „Explorer“ viename lange.

Dar vienas korėjiečių išradimas — labai patogi navigacija tarp bylų. Norint pakilti į aukštesnį lygį, užtenka du kartus nuspausti baltą sritį panelyje. Be to, navigacijos mygtukai („pirmyn“, „atgal“, „į disko šaknį“ ir kiti) iškelti į įrankių panelį.

„Jexplorer“ galima parsisiųsti iš http://home.megapass.co.kr/~woosjung/Index_Download.html. Taip pat rasite diske. ☒

Microsoft

Kalifornijos miestelyje Santa Monikoje tyliai ir taikiai baigėsi paroda „E3 Media and Business Summit“, kurioje garsiai ir spartuoliškai pasirodė „Microsoft“. Korporacijos pristatyme buvo tiek naujienų, anonsų ir senų gandų patvirtinimo, kad specialų E3 skirtą konsolių klubą pradedame būtent jos naujienomis.



VIVA PINATA: PARTY ANIMALS

O pradėti leiskite nuo „Viva Pinata“ — spalvingojo virtualaus gyvenimo simuliatoriaus, pasirodžiusio praėjusių metų lapkritį studijos „Rare“ pastangomis.

Pirmoji projekto dalis visame pasaulyje buvo parduodama labai neblogai, kadangi projektas yra originalus ir įtraukiantis. Todėl susilaikyti nuo tęsinio būtų, žinoma, neprotinga. Tęsinys, gavęs pavadinimą „Viva Pinata: Party Animals“, pasiūlys klasikinį „daugiau, aukščiau, gražiau“, pagardintą keliomis naujovėmis. Viena bus didelis mini žaidimų asortimentas.



Pasirodymo data nepranešama. Kuria žaidimą, beje, jau ne „Rare“, o „Krome Studios“ (kompanija šluotų negamina, tad dėl „Party Animals“ likimo galime būti ramūs). Žinoma, niekur nedingo ir „Xbox 360“ ekskliuzyvumas.

FABLE 2

E3 2007–ųjų metų kompanija „Lionhead“ pademonstravo „Fable 2“. Žaidimukas atrodo puikiai. Tiesa, grafika toli gražu ne vienintelis projekto privalumas. „Fable 2“ leidžiama sugrįžti į stebuklingą „fantasy“ pasaulį, su kuriuo sąveikaujama visiškai naujame lygyje.

Atkreipkite dėmesį, kad „Fable 2“ žaidime veikėjams nebus leista numirti! Mirtis čia apskritai nenumatyta. Veikėjas tiesiog praranda sąmonę. Kad



vėl atsistotų ant kojų, teks sumokėti dalimi patirties arba aukso. Tad kaupkite pinigus, jeigu ketinate dažnai žūti. Priklausomai nuo to, kaip stipriai yra sumuštas herojus, jo kūne ir veide atsiranda randų. Ir kuo daugiau jų bus, tuo labiau jūsų vengs žaidimo NPC.

Apie 50 proc. laiko praleisite mūšiuose. Mūšių sistema žadama prieinama ir įvairi, o dirbtinis intelektas gana protingas: ruoškitės rimtam pasipriešinimui.

Tačiau nusiteikime dar palaukti — „Fable 2“ pasirodys tik 2008–aisiais metais.



HALO WARS

Dar praėjusių metų rugsėji „Microsoft“ šokiravo žaidėjų auditoriją savo pranešimu apie tai, kad „Ensemble Studios“ gelmėse kuriama strategija „Halo“ visatoje, kuri vadinasi „Halo Wars“. Nuo to laiko dalino informaciją lašeliais, nedemonstravo nei paveiksliukų, nei „geimplėjaus“ klipukų.

Tačiau štai sulaukėme E3: ar bloga priežastis pradžiuginti auditoriją? Korporacija pagaliau pademonstravo susirinkusiems, kaip atrodo žaidimas iš tikrųjų, koks yra jo „geimplėjus“. Mūsų diske rasite smagų pirmųjų žaidimo vaizdų klipuką, kurio fone skamba šaunuoliai „Scissor Sisters“. Žaidimas palieka labai malonius įspūdžius, vaizdelis labai detalizuotas, kruopščiai atliktus karinius vienetus („unit“) natūraliai norisi išbandyti. Taip pat siūlome įvertinti kelis kokybiškus paveiksliukus.





XBOX LIVE ARCADE NAUJOVĖS

Parodoje paskelbti nauji „Xbox Live Arcade" žaidimai, kurie pasirodys artimiausiu metu. Iš viso anonsuota 20 projektų, yra labai įdomių egzempliorių. Pavyzdžiui, „Marathon: Durandal" — pirmosios „Halo" kūrėjos studijos „Bungie" šaudyklės tęsinys. „Golden Axe" ir „Sonic the Hedgehog" jau galima parsisiųsti, o pilnas sąrašas atrodo taip:

Bomberman Live
Undertow
Hexic 2
War World
Sonic the Hedgehog
Sensible World of Soccer
Every Extend Extra Extreme
Geon
Wing Commander Arena
Feeding Frenzy 2
Track and Field
Spyglass Board Games
Golden Axe
Space Giraffe
Super Puzzle Fighter II HD Turbo Remix
Marathon: Durandal
Poker Smash
Switchball
Tetris Splash
Puzzle Quest

XBOX VIDEO MARKETPLACE NAUJOVĖS

Nauji filmai taip pat netrukus pasirodys „Xbox" virtualiame turguje. Būtina atskirai pažymėti HD kokybės „Disney" naujoves. Pilnas sąrašiukas yra toks:

DISNEY:
Tarzan
Hunchback of Notre Dame
Hercules
Emperor's New Groove

TOUCHSTONE:
Waterboy
Unbreakable
Armageddon
Brothers Grimm
Bringing Down the House
Coyote Ugly
Primeval
The Queen
Venus



XBOX 360 HALO 3 SPECIAL EDITION CONSOLE



„Microsoft" ir toliau intensyviai renka pinigus iš ypač populiarios „Halo" frančizės. Artėjant „Halo 3" pasirodymui, ažiotažas padidėjo iki maksimumo, korporacija kelia būsimos kolekcinės versijos kainą, rengia temines noveles, Master Chief šalmą, plastikines statulėles, firminius „Zune" grotuvus, o štai parodoje pristatė atitinkamą... konsolę!

Naują „Xbox 360 Halo 3 Special Edition" konsolę (būtent taip vadinasi šis stebuklas) pademonstravo pats Piteris Muras: įrenginys



yra chaki spalvos su oranžiniais elementais ir dera prie Master Chief ekipiruotės. „Graviravimas" korpuse, tos pačios spalvos pultelis ir ausinės pridedami.

„Xbox 360 Halo 3 Special Edition" konsolės kaina neskelbiama, o parduodama ji bus maždaug rugsėjo mėnesį.

Tuo tarpu „Halo 3" kūrėjai labai tikisi, kad žaidėjams patiks nauja funkcija „Save film" — galimybė įrašinėti „multiplayer" mačų arba vieno žaidėjo lygių praėjimo fragmentus ir keistis jais su kitais. Įrašytus klipus bus įmanoma redaguoti siekiant didesnio kinematografiškumo.

XBOX 360 ELITE EUROPOJE



Balandžio 29 dieną pasaulio šviesą išvydo juodas pravarde „Elite" „Xbox 360" modelis, kurio svarbiausi ypatumai (be stilingos spalvos) yra HDMI palaikymas ir 120 GB talpos kietasis diskas.

Iki šiol ši „elitinė" konsolė buvo parduodama tik Amerikoje, o Japonijoje anonsuota spalio 11 dieną. Dabar ir šis nesusipratimas jau praeityje: vienas iš kompanijos „Microsoft" vice prezidentų Džeffas Billas parodoje pareiškė, kad laimė atkeliaus ir į Europą.

Oficialus „Elite" startas Senajame Žemyne numatomas rugpjūčio 24 dieną. Kaina neskelbiama.

Tuoj pat skubame pranešti dar vieną mums, lietuviams, ir kitiems europiečiams džiugią naujieną. Iki 2007–ųjų metų pabaigos Europoje bus atidarytas specialiai šiam regionui skirtas „Xbox Live Video Marketplace" — tarnyba, leidžianti už pinigus siųstis ir žiūrėti konsolėje TV serialus, vaizdo klipus ir filmus. Nuoširdžiai tikimės, kad išvysime ne tik iš už Atlanto atkeliavusios, bet ir vietinės Europos produkcijos.

Xbox360 demonstracinės versijos

Kol kiti šiuo metu neramiai knaisiojasi po E3 pranešimus, ieško lemtingos informacijos, aš atsipūtęs žiūrinėjau „Xbox live marketplace“. Žinoma, „Microsoft“ tikrai negalėtų praleisti tokios progos pritraukti daugiau gerbėjų arba dar labiau pakurstyti esamus, todėl paleido visą šūsnį demonstracinių versijų, kurias aš, kaip ir daugelis kitų, tuoj pat išbandžiau. Galiu pasakyti, kad įspūdžių yra tikrai įvairių, todėl jei bent kiek užsikabinote, prašau skaityti toliau ir išsiaiškinti viską iki galo.



STUNTMAN: IGNITION

Pirmasis „Stuntman“ pasirodė dar 2002–aisiais metais ir buvo tik „PlayStation 2“ platformos žaidimas. Daugelis jo nesuprato, daugelis jį peikė... Vieniems žaidimas pasirodė tiesiog kvailas, o kitiems — pernelyg sunkus. Ko gero, tik patys atkakliausieji sugebėjo sužaisti bent jau pusę žaidimo... Tačiau visus nežaidusius galiu užtikrinti, kad tie, kurie vis dėlto sužaidė, net neabejojo žaidimo gerumu ir statė jį tiesiai į garbės lentyną. Žinau tai, nes toks buvau ir aš. Perskaičiau recenziją, nusipirkau, sužaidžiau ir prisimenu iki šiol. Todėl nenuostabu, kad vos gavęs demonstracinę versiją nenusiraminau, kol neperėjau visko, ką ji turėjo pasiūlyti.

O pasiūlyti „Stuntman: Ignition“ demonstracinė versija gali tris skirtingus lygius iš dviejų filmų. Beje, tiems, kurie dar nežino, galiu pasakyti, kad „Stuntman“ esmė yra profesionalūs stambiausių Holivudo filmų triukai. Pradėsite nuo riboto biudžeto juostų, o vėliau pereisite prie didžiausių ir labiausiai laukiamų „blokbasterių“. Šios versijos visiškai pakanka, kad galima būtų susidaryti šiokį tokį vaizdą apie būsimą žaidimą. Labai gerai, kad ši dalis mažai kuo skirsis nuo pirmosios dalies mechanikos atžvilgiu, tačiau bus stipriai pasikeitusi šnekant apie žaidimo grafiką. Žinoma, turint omenyje, kad žaidimas veikia panašiu principu kaip ir pirmoji jo dalis, nenuostabu, kad daugelis supyks ir numes, gal net ir ištrins demonstracinę versiją iš savo „Xbox 360“ vos po kelių nesėkmingų bandymų. Tačiau neabejotinai atsiras žmonių, kuriems rimtesni iššūkiai kaip tik prie širdies, todėl nepraleiskite progos ir išbandykite dar karštą žaidimo demonstracinę versiją, kuri ne tik nuteiks laukimui, bet ir primins senus gerus laikus. „Stuntman: Ignition“ Europoje startuos šių metų rugpjūčio 31 dieną ir bus skirtas „Xbox360“, „PlayStation 3“ ir „PlayStation 2“ konsolėms.







BLUE DRAGON

„Blue Dragon“ buvo, ko gero, pati karščiausia ir labiausiai laukiama demonstracinė versija „Xbox marketplace“. Tikiu, kad yra tokių žaidėjų, kuriems JRPG (japoniškų RPG) žanras visai ne prie širdies, tačiau faktų nuneigti negalima — „Blue Dragon“ Europoje tikrai laukiamas. Žaidimo demonstracinė versija dar geidžiamesnė dėl to, kad tai bus išskirtinis „Xbox 360“ žaidimas. Žinoma, labai keista, jog šio RPG nematys nei PS3, nei PS2. Užtai „Xbox 360“ turėtojai galės džiūgauti į valias, nes, kiek galima spręsti iš šios versijos, žaidimas tikrai „veža“.

Visų pirma, įdomu tai, kad „Blue Dragon“ yra požingsninis (turn based) RPG žaidimas. Kadangi pastaruoju metu atsirado daug RPG, kuriuose ši sistema pakeista kitomis, žaidimas „Blue Dragon“ tikrai išsiskiria. Demons-



tracinėje versijoje jūsų laukia du, taip vadinami, požemiai ir po vieną valandą po kiekvieną iš jų pasibastyti. Tose vietovėse jums bus leista valdyti jau tam tikrą lygį pasiekusius veikėjus ir laisvai patyrinėti, kokie siurprizai laukia pilnoje versijoje.

Pagrindinis vaidmuo „Blue Dragon" visatoje skirtas jaunam vaikinui Shu, kuris (kaip ir jo draugai) turi savo sergėtoją. Kiekvieno veikėjo sergėtojai atspindės jūsų valdomų herojų atakas: užtenka kuriam nors iš veikėjų perbraukti prieš save ranka, ir lygiai tą patį padarys jo sergėtojas, tik jau jo perbraukimą tikrai pajus priešas ir tokiu būdu neteks gyvybės taškų.

Žaidimo aplinkos tikrai spalvingos ir patrauklios, o už veikėjų modelius yra atsakingas Akira Kuriama, kurį turbūt daugelis pažįsta iš populiaraus animacinio serialo „Dragon Ball Z". Taip pat verta paminėti, kad „Blue Dragon" kompozitorius — Nobuo Uematsu, kuris prieš tai dirbo su „Final Fantasy" serija. Na, kaip matote, „Blue Dragon" tikrai yra daug žadantis projektas. Žinoma, iš dalies žaidimas yra skirtas jauniausiems žaidėjams, tačiau orientuotas ne visai į juos. Kaip jau sakiau, tai yra išskirtinai „Xbox360" žaidimas, o jo pasirodymo Europoje galime tikėtis jau šių metų rugpjūčio 24 dieną.



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Ko gero, visi svaiginančių skrydžių fanai yra bent viena ausimi girdėję apie „Ace Combat" seriją. Jos ištakas galima atrasti dar „PlayStation" konsolėje, o vėliau ir daugybę žaidimų praktiškai visoms to meto žaidimų platformoms. Manau, nesuklysiu rašydamas, kad ieškodami tikrų oro kovų stimuliatorių, žmonės dažniausiai renkasi „Ace Combat" serijos žaidimus. Aš nežinau, ar mano nuomonė teisinga, bet pažaidęs naujausios serijos dalies demonstracinę versiją tuo tik dar labiau įsitikinau. Neverta net ginčytis, kad atgimęs naujos kartos konsolėje žaidimas tapo kur kas patrauklesnis, be to, dar ir išlaikė senas serijos tradicijas. Todėl dabar žaidimas demonstruoja ne tik įspūdingus susidūrimus su priešų lėktuvais kylančios saulės fone, bet ir autentiškus sprogimus, dūmų uždangas, apačioje boluojančius miestus ir priešų pajėgas.





Tikiu, kad daugumai žaidėjų seniausiai įgriso tas mažas kiekis žaidimų su lėktuvais. Ypač konsolių turėtojams, nes PC žaidėjai gali pasidžiaugti IL 2 arba serijos tęsiniais. Todėl nenuostabu, kad būtent čia „Ace Combat" serija ir ištiesia pagalbos ranką siūlydama autentišką, įsimintiną ir tikrai įtraukiantį lėktuvų stimuliatorių, kuriame stebins ne tik „single player", bet ir „online" režimas. Jau dabar įsivaizduoju, kokios batalijos beraižant dangų laukia visų, kurie įsigiję žaidimą žais „Xbox live", koks malonumas bus sužaisti vieno žaidėjo kampaniją. Aš suprantu, kad čia paminėjau tik mažą dalelę to, ką rasite atplėšę žaidimo pakuotę... Bet ir demonstracinė versija parodo ne viską. O tai, ką vis dėlto jau teko pamatyti, verta visko! Europoje „Ace Combat 6" galima tikėtis šių metų trečiajame ketvirtyje (tiksli data dar nėra paskelbta).



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

Štai jau penktasis Hario Poterio žaidimas... Penktieji jaunojo burtininko metai Hogvartse. Jei atvirai, tiek penktoji knyga, tiek filmas man pasirodė prasčiausi. Ir skaitant, ir žiūrint filmą jaučiamas didelis nuosmukis po mano mėgstamiausios ketvirtosios dalies. Bet taip jau išėjo, kad ketvirtoji žaidimo dalis pati prasčiausia, todėl nenuostabu, kad šį kartą virtualiajame pasaulyje Haris Poteris su draugais pasirodė kur kas geriau. Pradedant grafika ir baigiant burtų mechanika, žaidimas tikrai pažengė į priekį, todėl bent jau tuo tiek fanai, tiek šiaip prijaučiantys gali džiaugtis.

Galbūt burtų lazdelės valdymas keistokas, tačiau prie visko galima priprasti. Negalima nepaminėti ir įtaigaus meniu bei stipraus muzikinio atspalvio, kurie atkreipia dėmesį vos įsijungus demonstracinę versiją. Tikriausiai tokios kūrėjų pastangos ir stulbinantys rezultatai išduoda ir norą dar kartą nesusimauti ir padaryti viską gerai. Belieka tik džiaugtis.

Žinoma, prieš akis dar turime šeštąją ir paskutinę, septintąją, dalis, todėl erdvės tobulėti — per akis. Taip pat norėčiau paminėti, kad besikeičiant žaidimų bei filmų pavadinimams ne tik keitėsi pagrindinis aktorius, bet ir žaidimų temos. Toks įspūdis, kad su kiekviena dalimi viskas vis labiau rimtėja, tarsi bręsta. Žinoma, ketvirtoji dalis buvo įrodymas, kad kūrėjai pasuko truputį ne ta linkme, tačiau dabar viskas ir vėl stojo į savo vietas. Aišku, galima visada ilgėtis to šilto ir spalvingo stiliaus, kuris lydėjo seriją pačioje pradžioje, bet ir tie vaikai, kurie augo su Hariu Poteriu, pasikeitė, todėl tokio paties pobūdžio ir mechanikos žaidimu visų septynių dalių nepaversi, būtina keistis, kartu keisti ir kai kuriuos standartus bei tradicijas. Džiugu, kad penktoji dalis yra kur kas rimtesnė už ketvirtąją ir gerokai pakitusi nuo pirmųjų dalių savo grafika bei mechanika. Naujausias Hario Poterio žaidimas jau parduodamas.

SONY





METAL GEAR SOLID 4

Gandai apie tai, kad ketvirtoji ypač populiarios veiksmo frančizės „Metal Gear Solid“ dalis gali atsisveikinti su PS3 ekskliuzyvumu ir pasirodyti, pavyzdžiui, „Xbox 360“, sklido jau seniai.

Be to, ugnį kaitino ir pati „Konami“ — neva „Sony“ kompanijos konsolė nėra pakankamai populiari, kad pateisintų nemenką žaidimo biudžetą. Ir pati „Sony“ nebuvo iki galo įsitikinusi, kad pavyks išlaikyti „ketvirtuką“ savo rankose.

Pasirodo, pavyko: „Sony America“ prezidentas Džekas Trettonas iš E3 scenos kategoriškai pareiškė, kad „Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots“ yra kuriamas tik „PlayStation 3“. Valio? Greičiausiai. O pasirodymas, beje, atidedamas iki 2008–ųjų metų —



tai deguto šaukštas ypatingai apsidžiaugusiems.

Antrasis kalbėjo pats Hideo Kojima — minėtosios frančizės tėvas. Ponas pademonstravo susirinkusiems žurnalistams naują prabangų žaidimo klipuką ir „prastūmė“ nedidelę „atsisveikinimo“ kalbą.

Jei tikėtume Kojima–sanu (o priežasčių netikėti turime — praeityje tokių pokštų jau buvo), MGS4 taps baigiamąja frančizės dalimi, ir jo, Hideo, paskutiniu darbu šioje visatoje. Visos likusios mįslės bus įmintos, visi siužeto vingiai paaiškinti, žodžiu, visi slaptumai atskleisti ir cirkas uždarytas.

Ką gi, pagyvensim — pamatysim.

SILENT HILL 5

Draugai iš „Konami“ per E3 išgarsėjo ne tik naujienomis apie „Metal Gear Solid 4“ — tikra staigmena susirinkusiems tapo oficialus siaubo frančizės „Silent Hill“ penktos dalies anonsas.



Pagrindinis vaidmuo skirtas karo veteranui Aleksui Šepardui, kuris grįžta namo iš eilinio „karšto taško“. Tačiau staiga viskas apvirsta aukštyn kojomis: dingsta jo jaunesnysis brolis Džošua, o pats Aleksas atsiduria miglotose Silent Hill miestelio gatvėse...

Nemažai dėmesio skiriama „geimplėjui“, kuris taps daug gilesnis, mūšių sistema pasiūlys daug naujų judesių (Alekso kariniai gabumai įpareigoja), mįslės taps dar sudėtingesnės, o grėsminga atmosfera taps dar grėsmingesnė Akiros Jamaokos muzikos dėka.



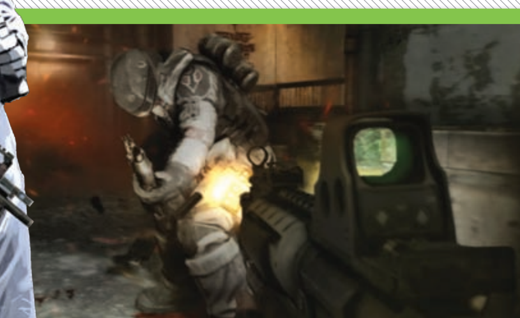
Beje, žaidimą kuria ne sena pažįstama „Team Silent“, o studija „Team Collective“, atsakinga už „Marc Ecko's Getting Up“, „Buffy“ ir „Dirty Harry“. Įdomu, ką rengia šiuo metu „Team Silent“?

„Silent Hill 5“ pasirodys „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“ platformose maždaug kitais metais.

KILLZONE 2



Žaidimo siužetas, kurio įvykiai vyksta kosminės kolonizacijos epochoje, pasakoja apie Helghast Empire (mutavę „2.0 versijos“ žmonės iš niūrios planetos Helghast)



ir ISA (įprasti žmonės) priešpriešą. Imperija klastingai užpuolė ISA priklausančią Vektos planetą ir vienintele vietinių gyventojų viltimi tampa specialus 4 žmonių būrys, kuriam ir vadovaujame.



E3 metu žurnalistams pagaliau pavyko pamatyti naujausius vaizdelius ir pirmą kartą pažaisti. Visi liko labai patenkinti, ypatingai pabrėžę prabangius specialiuosius efektus, puikią animaciją ir nuostabią veikėjų detalizaciją. Verdiktas: „Killzone 2" šiandien geriausiai atskleidžia „PlayStation 3" konsolės potencialą, kurios ekskliuzyvas ir yra.

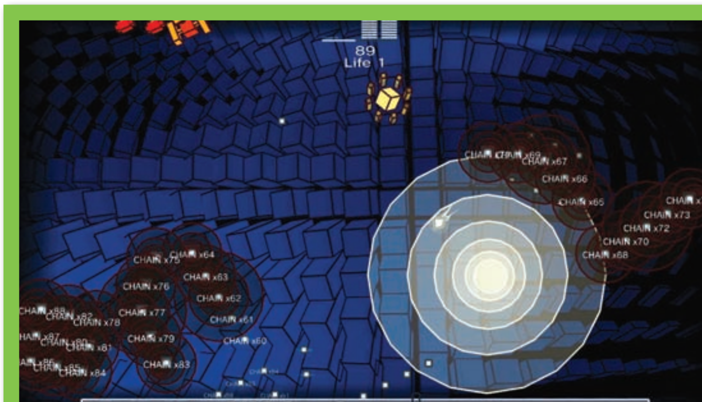


GRAN TURISMO 5

Leidę nors truputį pažvelgti į super serijos „Gran Turismo" ateitį savo „Gran Turismo HD" žaidimu, „Sony" ir „Polyphony" pagaliau atskleidė pirmuosius naujos pilnavertės serijos vaizdus. Parodos metu buvo pademonstruotas „Gran Turismo 5" video ir pateikė ekrano paveikslėlių. Daug informacijos iš pirmųjų vaizdų išpešti nelabai pavyko, o kompanijos ir nesiteikė smulkiau komentuoti — žiūrėkite ir džiaukitės, kaip sakant. Nebloga įspūdį palieka pirmieji pademonstruoti automobiliai: „Ferrari F430", „Audi R8", „Dodge Viper", TVR, kažkoks nematytas „Type-R" koncepcinis automobilis. Apibūdinti išvaizdai trūksta žodžių — pasižiūrėkite į paveikslėlius ir įsitikinsite patys. Visiškas foto realizmas.

Kada pasirodys pilnas GT5 žaidimas nepaskelbta, tačiau tikrai žinoma, kad prieš jį PS3 tinkle pasirodys „Gran Turismo 5 Prologue", kuris leis žaidėjams kur kas išsamiau susipažinti su šviesia serijos ateitimi.





EVERYDAY SHOOTER

Važiuojame toliau. Daug žadantis projektas „Everyday Shooter" netrukus pasirodys „PlayStation 3" konsolėje. Tad susipažinkite su abstrakčia šaudykle, kuri: a) žaidžiama ne pirmuoju asmeniu; b) apskritai nėra panaši į šaudyklę.

„Geimplėjaus" pagrindas — būtinumas surengti masinius sprogimus, tuo pačiu kurti kažką panašaus į melodiją: kiekvieno priešo nužudymas lydimas trumpais garseliais, kadangi niekšai pasirodo stebėtinai operatyviai, sintezuota muzika faktiškai nenutyla.

Beje, šis žaidimas jau spėjo gauti apdovanojimą už novatoriškumą.



INFAMOUS

Parodos metu buvo parodytas veiksmo žaidimas „Infamous", ruošiamas „Sly Cooper" kūrėjų iš studijos „Suckerpunch". Kadangi klipukas buvo labai trumpas, o „Sony" apsiribojo tik bendrais komentarais, daug ką liko spėti patiems remiantis matytais vaizdais.

Mūsų laukia „City of Heroes" bei „Crackdown" hibridas, nemenkų sugebėjimų (kaip be jų) turintis pagrindinis veikėjas. Kaip suvaldyti ir naudoti energiją, priklauso tik nuo žaidėjo. Galima tapti baltu ir pūkuotu bei duoti garo blogiems vaikinams, galima naikinti viską aplinkui žaibais, svaidytis mašinomis ir apskritai griauti visas dekoracijas.

Apie pasirodymo datą kūrėjai kol kas net nekalba — dirbti su žaidimu tik pradėta.

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Vienu įdomiausių PS3 naujų projektų žada tapti nuotykių žaidimas „Uncharted: Drake's Fortune". „Naughty Dog" kompanijos žaidimas siūlo mums padėti simpatiškam veikėjui Nathan Drake, kuris kartu su simpatiška panele skrenda ieškti legendinio El Dorado — miesto, pastatyto iš gryno aukso. Jam, be abejo, tenka susidurti su piratais, kurie taip pat bando atrasti kelią į slaptą aukso miestą.



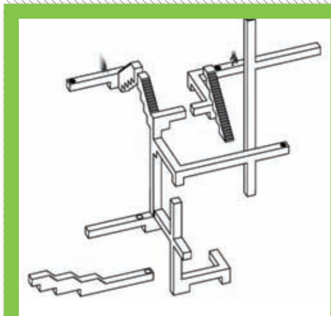
Naudodami pažangias PS3 technologijas, kūrėjai sugebėjo sukurti tikroviškus tropinius miškus ir aprūpinti veikėjų modelius tiesiog stulbinančia animacija. Šaudymas, mūšiai, akrobatiniai triukai — viso to žaidime bus pilna. Dar vienas dėmesio vertas PS3 ekskliuzyvas.

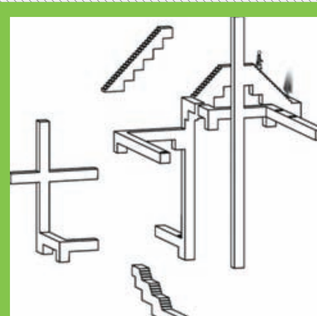
ECHOCHROME

„Sony“ japonų padalinys ruošia mums labai neįprastą projektą. Patys kūrėjai taip pristato savo darbą: „Tokio grafikos minimumo ir „geimplėjaus“ maksimumo derinio daugiau nesurasite niekur“. Ir iš tiesų: paveiksliukai labiau primena baldų surinkimo instrukciją, o pagrindiniame vaidmenyje — schematiškai pavaizduotas žmogeliukas.

„Echochrome“ žanras yra galvosūkių žaidimas, kuriame žaidėjui siūloma įveikti pseudotrimačius labirintus, prasibrauti pro optines iliuzijas klausantis lengvos klasikinės muzikos. Artimiausias palyginimas, kurį galime parinkti — puikus „platformeris“ „Crush“ PSP konsolėje.

Pasirodyti šis meno kūrinys turėtų 2008–ųjų kovą PSP ir PS3 versijomis.





SONY SUSIDRAUGAVO SU NCSOFT IR EPIC GAMES

E3 — ne tik vieta pademonstruoti naujus žaidimus, bet ir puiki priežastis paskelbti apie naują partnerystę ir kitus verslo pasiekimus. Ir „Sony“ turi kuo pasigirti.



Visų pirma, korporacija pasirašė kontraktą su „NCsoft“ (ji atsakinga už tokias populiarias frančizes kaip „Lineage“, „Guild Wars“ ir „City of Heroes“), pagal kurį korėjiečiai kurs ekskliuzyvius MMO žaidimus PS3 konsolei.

Daugiau nieko konkretaus pasakyta nebuvo, tačiau žinoma, kad susitarimas galioja ir būsimiems, ir jau esamiems žaidimams. Naujieną baigė ryžtingas „Sony“ pareiškimas, kad jų konsolė — geriausia vieta „NCsoft“ idėjų įgyvendinimui.

Antra, visais tiesiais ir kreivais keliais korporacijai pavyko įtikinti „Epic Games“ ryžtis labai abejotinai avantiūrai — šių metų pabaigoje išleisti „Unreal Tournament 3“ šaudyklę tik vienai konsolei — „PlayStation 3“.

Tiesa, tai pakenks tik tiesioginiams Sony konkurentams — X360 konsolei. PC versija pasirodys kartu su PS3, o žaidimas leis PC sukurtas modifikacijas perkelti į „Sony“ konsolę. „Xbox 360“ savininkams trečiojo „Unreal Tournament“ teks palaukti iki kitų metų pradžios.

NAUJAS PSP MODELIS IR KITI SKANĖSTAI

Vienu pagrindiniu parodos įvykiu tapo ilgai lauktas atnaujintos nešiojamos PSP konsolės versijos anonsas. Kaip ir visada, tikrovėje viskas kur kas paprasčiau nei prognozuota: jokios 8 GB atminties, o UMD diskų įrenginys niekur nedingo.

Apskritai pakeitimai iš esmės yra kosmetiniai: naujas įrenginys tapo 33 proc. lengvesnis ir 19 proc. plonesnis (technologijos tobulėja, ponai). Baterija lengvesnė ir mažesnė, o žaidimai „kraunami“ greičiau, nes atsirado dvigubai daugiau RAM atminties (64 MB vietoje 32MB). Prisidėjo labai smagus dalykas — galimybė vesti vaizdą iš konsolės į televizorių! (PCK naujienų redaktorius taip apsidžiaugė, kad nutarė tapti PSP savininku). Taip pat atsirado naujas mygtukas konsolės viršuje, skirtas įjungti/išjungti bevielį tinklą (WLAN).

Įvairovė žadama ir pakuotėse, mūsų laukia du nauji komplektai. „Entertainment Pack“ sudaro sidabrinės spalvos PSP, 1 GB atminties korta, UMD su puikiu žaidimu „Daxter“ ir dar vienas su „Family Guy Frickin‘ Sweet Collection“. „Star Wars Pack“, be atitinkamai papuoštos konsolės, komplektuojamas su „Star Wars Battlefront: Renegade Squadron“ žaidimu ir pasirodys parduotuvėse spalį. Abiejų komplektų kaina — 200 JAV dolerių. Kol kas šie rinkinukai skirti tik Amerikai, tačiau tikrai pasirodys ir Europoje.

Be to, oficialiai pasitvirtino gandai apie tai, kad šiai konsolei (kaip ir PS3) atsiras filmų parsisiuntimo tarnyba. Ir jau visai netrukus. Įvertinant labai prastą UMD filmų populiarumą ir patogias PSP galimybes peržiūrėti filmus, mintis labai sveikintina, šiuolaikiška ir komerciškai naudinga. Nusipirkai kiną, nusiuntei į aparatą ir keliauji.

Tačiau kaip, paklausite, jį ten atsiųsti? Labai paprasta: esamai PSP revizijai užteks USB laido, o štai naujos PSP 2.0 aparatinės–programinės įrangos („firmware“) savininkai galės tiesiai siųsti filmus iš interneto ar savo kompiuterio wi–fi ryšio pagalba. Be to atsiras papildoma galimybė krauti PSP per USB laidą, senasis būdas irgi išliks.

PS3 KAINOS SUMAŽINIMAS! KOL KAS TIK AMERIKOJE...

Kompanija „Sony“ oficialiai paskelbė apie PS3 kainos sumažinimą: nuo 599 JAV dolerių iki 499. Deja, tik JAV rinkai. Be to, anonsavo naują 80 GB modelį, kurio kaina bus... Taip, atspėjote teisingai — 599 doleriai! Taigi 100 dolerių numetimas yra labai logiškas marketingo žingsnis siekiant išparduoti mažesnio HDD konsoles, kad jos užleistų vietą talpesniam modeliui.

Dar daugiau, kompanijos vadovybė pareiškė, kad nuo šių metų rugpjūčio 60 GB talpos PS3 nebebus teikiamas Jungtinėms Valstijoms. Tai reiškia šio modelio laidotuves. Teks pirkti modelį su 80 GB kietuoju disku.

Senojo Žemyno gyventojams, deja, teks kantriai laukti: artimiausiu metu neišvysime nei PS3 kainos mažinimo, nei 80 GB modelio. Sulauksime tik kažkokios naujos pakuotės, kaina liks ta pati, tačiau bus papildomų bonusų, kurių vertė — apie 600 Lt.

Ech, „Sony“...

Nintendo



NITROBIKE

Baigiantis parodai, kompanija „Ubisoft“ anonsavo arkadines lenktynes „Nintendo Wii“ konsolei, pavadintas „Nitrobike“.

Įdomesnių detalių apie žaidimą beveik nėra. Žadamas uraganinis „geimplėjus“, milžiniškas greitis ir pažangus „multiplayer“ ekrano pasidalijimo režime. Vieno žaidėjo galimybės taip pat nieko neįžeis — paskelbti keli intriguojantys režimai.

Žaidimą kuria „Left Field Productions“, kuriai priklauso „Excitebike 64“ ir „MTX Mototrax“. „Nitrobike“ atvažiuos į tavo namus jau šių metų pabaigoje.



WII BALANCE BOARD — NORI SULIEKNĖTI?

Nors „Nintendo“ pasirodymas buvo kur kas kuklesnis pagal anonsuotų žaidimų skaičių, bet kompanija išsiskyrė nuo konkurentų pristatytos produkcijos originalumu (kaip visada).



Pagrindiniu hitu tapo „WiiFit“ — eilinis reveransas tiems, kurie laiko visus videožaidimus hipodinamijos, nutukimo ir prasto gyvenimo būdo priežastimi. Naujas stebuklas — tai tvirta plastikinė lenta „Wii Balance Board“, jautri spaudimui, atitinkamų mini žaidimų rinkinys.

Pramogų asortimente — aerobikos, „stepo“, šokių, sportinio ėjimo užsiėmimai, net atsispaudimai. Kai kur ekrane vadovauja pilkas instruktorius, o kai kurie pratimai yra labai žaismingi ir spalvingi. Žinoma, žaidimai seka jūsų būseną ir treniruočių progresą.



WII ZAPPER IR WII WHEEL



Šviesos pistoletas Wii konsolei pirmą kartą buvo anonsuotas praėjusiais metais vykusios E3 metu. Simboliškai, tačiau būtent šioje parodoje „Nintendo“ sudėliojo visus taškus ant „i“.

Blasteris gavo pavadinimą „Wii Zapper“; į jį bus įstatomi „Wiimote“ ir „Nunchuk“ pulteliai. Kaip visas šis „ūkis“ atrodo iš tikrųjų, galite pamatyti iš paveiksliukų. O mums belieka pasakyti, kad parduodamas jis bus kartu su „Resident Evil: Umbrella Chronicles“. Žinoma, „Zapper“ bus įmanoma įsigyti ir atskirai — už 20 JAV dolerių. Taip pat „Zapper“ galėsite panaudoti ir kituose projektuose: pavyzdžiui, „Ghost Squad“ ir „Medal of Honor“.

Tą pačią dieną buvo anonsuotas dar vienas aksesuaras „Nintendo Wii“ konsolei, komiškai atrodantis „Nintendo of America“ boso rankose vairas „Wii Wheel“. Jis bus parduodamas vienoje dėžutėje su „online“ lenktynių žaidimu „Mario Kart“, kuris pasirodys 2008–ųjų metų pirmajame ketvirtyje. Paveiksliukus pridedame.

NAUJA TINKLO TARNYBA

Keliais žodžiais parodos metu paminėjo ir būsimą „online“ Wii tinklų papildymą — „Mii Popularity Channel“.

Kanalas su smagiu šūkiu „Check Mii Out“ leis jums pademonstruoti visam pasauliui savo avatarus (Mii), kur kiti žaidėjai galės už juos balsuoti. Geriausi egzemplioriai galės dalyvauti konkursuose ir susikauti dėl pirmųjų vietų „geriausio kaimo vaikino“ reitinge.

Šiaures Amerikoje kanalas pasirodys labai greitai.

IMAGINE

„Strateginių projektų invazija“ — būtent taip ta pati „Ubisoft“ E3 metu pateikė ištisą naujų žaidimų frančizę kodiniu pavadinimu „Imagine“.

Būsimų projektų tikslo auditorija apibrėžta labai aiškiai: jaunos, 6–14 metų amžiaus panelės. Joms kompanijos padovanos net 4 projektus su puikiai viską pasakančiais pavadinimais, kurie pasirodys šių metų spalį: „Imagine Fashion Designer“, „Imagine Animal Doctor“, „Imagine Babyz“ ir „Imagine Master Chef“. O 2008–ųjų metų pradžioje pasaulio šviesą išvys penktasis žaidimas — „Imagine Figure Skater“.

Visos minėtos gėrybės turėtų padėti mergaitėms pasirinkti hobi ir arčiau supažindins su tokiais užsiėmimais kaip vaiko ugdymas ar maisto ruošimas. „Imagine“ frančizės tikslo platforma — nešiojama DS konsolė. O paveiksliukų, atleiskite, neatvežė.

Game FAQ

PASTABA: rašydami klausimus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

Pirates of the Caribbean: At World‘s End
2 lygis, žmogėdrų sala
Kaip nugalėti žmogėdrų valdovę? Rašo, kad ją reikia įstumti į katilą, bet niekaip nepavyksta.
Valdemaras, Vilnius.

Šioje kovoje geriausia yra gintis. Palaukęs, kol susikaups jėgos, kontratakuok. Dukart atlikęs paprastą ataką vėliau atlik specialią ataką ir vėl ginkis. Nugalėjęs priešininką vieną kartą turėsi įveikti jį dar kartą. Naudodamas tą pačią taktiką lengvai įveiksi jį dar kartą ir galėsi keliauti toliau.





Medal of Honor Pacific Assault
1 misija
Paaiškinkite misiją, man nepavyksta pereiti.
Vaidas, Vilnius.

Šią misiją turėsi įvykdyti per dvidešimt sekundžių. Pradžioje nubėk pirmyn apie penkiasdešimt metrų, o vėliau nužudyk du priešininkus kairėje. Vėliau pakilk nuo žemės ir nužudyk aplink matomus priešininkus. Be to, netrukus atskris lėktuvas, kuris susprogdins tavo laivą. Vėliau įšokęs į vandenį nužudyk kairėje pusėje pasirodžiusį priešininką ir pasislėpk už katerio. Bėk į krantą ir prisijunk prie bendražygių. Pabaigoje vis viena į tave pataikys granata ir tu žūsi, tačiau neišsigąsk, tai normalu.



TMNT
Paskutinis bosas
Kaip jį įveikti?
Justinas, Vilnius.

Jei galvojai, jog Shredderis be šarvų taps paprasčiau įveikiamu priešininku, pagalvok dar kartą. Šįkart jis bus greitesnis ir dar galingesnis. Be to, aplink esančios ugnies spalva tau pagelbės susivokti: jei ugnis bus raudona, priešininkas taps greitas ir galingas, jei mėlyna, jis bus lengviau įveikiamas. Kovos pradžioje atlik Gembu atakas, kurios turėtų atimti pusę priešininko gyvybių. Vėliau pradėk atakuoti jį naudodamas sujungtas atakas. Jei pakliūsi į keblią padėtį, po kiekvienos trečios atakos atsitrauk. Be to, atakuok priešininką kaskart jam pašokus į orą.

WWF Smackdown!
„Multiplayer“ režimas
Kaip atrakinti imtynininkus Albert ir Ivory?
Aidas, Raseinių r.

Sėkmingai užbaik pirmuosius metus, kad atrakintum Ivory, antruosius, kad atrakintum Albert.



Devil May Cry 3
9 misija
Nežinau, kaip nugalėti bosą moterį.
Ramūnas, Radviliškis.

Nevana yra lengviausiai įveikiamas žaidimo bosas, nes prieš kiekvieną ataką ji garsiai paskelbia apie tai. Nustojus jai staigiai tave atakuoti pasinaudok šventintu vandeniu. Jos į tave sviedžiamus švytinčius rutulius gali lengvai apeiti staigiais judesiais pasitraukdamas į šonus. Dauguma jos atakų nereikalauja jokio dėmesio, nes yra pakankamai laiko suvėlavus jų išvengti. Nužudysi pasinaudojęs atbuliniu salto jai nustojus atakuoti. Trankyk, kol viską aplink siaubianti tamsa praris ją.

Klausimai redakcijai

ATSAKOME Į JUMS RŪPIMUS KLAUSIMUS

1. Norint žaisti „WOW The Burning Crusade" papildymą, reikia turėti „WOW" ar galima pirkti iš kartp papildymą?
2. Ar jau žinote, kada bus pradėta kurti nauja „Prince of Persia" dalis, ar geras tas žaidimas, prie kurio šiuo metu dirba „Ubisoft"?
3. Ar įmanoma pasidaryti „Oblivion" aplinką? Jei taip, tai kaip?
4. Ar „Windows Vista" yra gera? Kuo ji skiriasi nuo XP?
Deividas, Kaišiadorys.
1. „World of Warcraft" yra būtinas norint žaisti papildymą.
2. Dėl „Prince of Persia" dar kurį laiką nieko nesužinosime. Apie „Assasin's Creed" galite paskaityti temoje.
3. Jokios „Windows" temos, sukurtos pagal „Oblivion", nepavyko rasti.
4. Čia labai platus klausimas, taip paprastai neatsakysime. Apie „Windows Vista" nemažai rašoma mūsų leidžiamame kitame žurnale „Computer Active".

1. Koks PC turi geriausią kainos ir kokybės santykį?
2. Ar „GTA IV" pasirodys PC platformoje?
3. Išvardinkite visas „Tomb Raider" dalis.
4. Kada pasirodys „NFS PS"? Ar „NFS PS" lenktynės vyks uždarose patalpose?
Mantas, Skuodo r.
1. Jei trumpai ir grubiai, tai vidutinių ar kiek aukštesnių nei vidutiniai pajėgumų. Tarkim, kalbant apie vaizdo plokštes, tai būtų GF 8600 serija.
2. Kol kas neaišku. Tikėkimės.
3. Neskaitėte praėjusio „PC Klubo" numerio? :) Štai serija:

1996 Tomb Raider
1997 Tomb Raider II
1998 Shadow of the Cat & Unfinished Business (pirmosios serijos perleidimas su priedais)
1998 Tomb Raider III
1999 The Golden Mask (antrosios serijos perleidimas)
1999 The Last Revelation
2000 The Lost Artifact (trečiosios serijos perleidimas)
2000 Tomb Raider: Chronicles
2003 Tomb Raider: The Angel of Darkness
2006 Tomb Raider: Legend

4. „Need For Speed: Pro Street" pasirodys lapkričio pradžioje. Dėl uždarų patalpų negalime pasakyti, tokios informacijos nebuvo.

Kokios yra išleistos žaidimų serijos pagal Tom Clancy knygas?
Valdemaras, Vilnius.



Šis vyrukas nemažai prirašęs. Pagal jo kūrybą išleistos serijos yra „Splinter Cell", „Ghost Recon", „Rainbow Six" ir dabar kuriamas visiškai naujas strateginis žaidimas „EndWar".

Ar yra sukurta žaidimų pagal filmą „Erdvėlaivių kariai"? O jei yra, išvardinkite tuos žaidimus.
Aiva, Molėtų r.
Buvo sukurtas žaidimas „Starship Troopers", jo apžvalgą dėjome į „PC Klubą". Deja, nieko iš jo gero nėra.

Kada pasirodys „LOST"? Pradėjau žaisti WOW, paaiškinkite, kaip įsigyti kreditinę, kad galėčiau mokėti tik pre–paid kortelėmis, o iš kreditinės nenuskaičiuotų pinigų; beje, kaip užšaldyti sąskaitą?
Vaidas, Vilnius.
„Lost" žaidimas pasirodys kitų metų pradžioje. Apie jį papasakosime jau kitame numeryje. Dėl kreditinių nepasakysime, čia jau reikia klausti banke, o dėl apmokėjimo — žaidimo pardavimo vietose.

Kada pasirodys nauja „SimCity" dalis? Iš kur gauti „SimCity" modų? Kokių MMORPG nemokamų žaidimų yra panašių į „Silkroad"?
Vaidas, Vilnius.
„SimCity Societies" pasirodys lapkričio pradžioje. Modifikacijų žaidimui galite ieškoti svetainėje games. moddb.com. Į „Silkroad" yra nemažai panašių nemokamų žaidimų, kad ir žurnale aprašytas bei diske įdėtas „Dungeon Runners". Daug nemokamų MMORPG žaidimų galite rasti www.onrpg.com.

Ar bus naujausi žaidimai leidžiami PS2?
Justas, Panevėžys.
Ne visi, bet taip, PS2 dar turėtume kurį laiką išvysti naujausių žaidimų.

Kas yra „treineris"?
Mantas, Vilnius.
Tai programėlė, kuri leidžia žaidime naudoti įvairius kodus. Prie kiekvieno būna parašyta, kurie klavišai kokį kodą įjungia ir kaip jį įdiegti į žaidimą.

Ar kas nors girdėti apie „Warcraft" tęsinį? Kada pasirodys ir kiek jis kainuos?
Tomas, Vilnius.
Apie strateginį „Warcraft" nieko negirdėti, viskas kol kas sukasi aplink „World of Warcraft".

Koks „World of Warcraft" mėnesinis mokestis? Kaip jį sumokėti? Ar „Titan Quest" papildymui reikia originalaus „Titan Quest"?
Tomas, Pasvalio r.
Mėnesiui WOW kainuoja apie 50 Lt. Patogiausia įsigyti pre–paid kortelę, kuri galioja du mėnesius ir kainuoja apie 100 Lt. „Titan Quest" papildymui reikalingas originalus žaidimas.

Kur galima nusipirkti „Postal 3"?
Ričardas.
Žaidimas dar neišleistas, pasirodys kitais metais.

1. Kur prapuolė 2K GAMES, leidžiamas NFL pavadinimu? Nuo 2005–ųjų metų jis dingo, gal dėl licenzijos NFL pavadinimo naudojimo?
2. Su kuo geriau žaisti FPS žaidimus — PC ar PS3?
3. Kokiuose interneto tinklapiuose apie žaidimus yra vaizdinės apžvalgos?

SKELBIMAI

Sveiki, norėčiau susirašinėti apie lenktynių žaidimus, mano skype: arturi_x14.

Pirkčiau „Dark Messiah of Might and Magic". Tik iš Joniškio.
Tel.: (625) 74087, Justas.

Parduodu daug naujų žaidimų.
Tel.: (674) 43165, Šarūnas, Radviliškis.

Parduodu tik vilniečiams daug senų ir naujų PC žaidimų, taip pat „Runescape" milijonų vadovą. Tel.: (684) 38501, Eugenijus. Geriau SMS.

Parduodu CD–RW Rom. Kaina sutartinė. Perku žaidimus.
Tel.: (675) 62657, Aiva, Molėtų r.

Parduodu tik visus kartu „Žaidimai" žurnalus.
Tel.: (635) 14768 (Labas), Kazimiras, Vilnius.

Parduodu originalius „Hitman 2: Silent Assassin" ir „Supreme Commander" žaidimus.
Tel.: (696) 31873, Martynas, Jurbarko r., mpetkevicius@gmail.com

Parduodu daug 2006–ųjų metų žaidimų.
Tel.: (674) 43165, Šarūnas, Radviliškis.

Parašykit, kurie žaidžiate „Silkroad Online".
Tel.: (635) 38884, Vaidas, Vilnius.

Parduodu naujausius žaidimus.
Tel.: (625) 45191, Justas, Panevėžys.

Parduodu PSOne su 71 žaidimu.
Tel.: 2608711, Artiomas, Vilnius.

Parduodu PC žaidimus: „Prince of Persia 3" ir pan.
Tel.: (631) 10363, Aurimas, Marijampolė.

Parduodu „Arcanum" žaidimą.
Tel.: (625) 50369, Andrius, Alytus.

Parduodu žaidimą „XIII" (4CD).
Tel.: (681) 42423, Lukas, Vilkaviškio r.

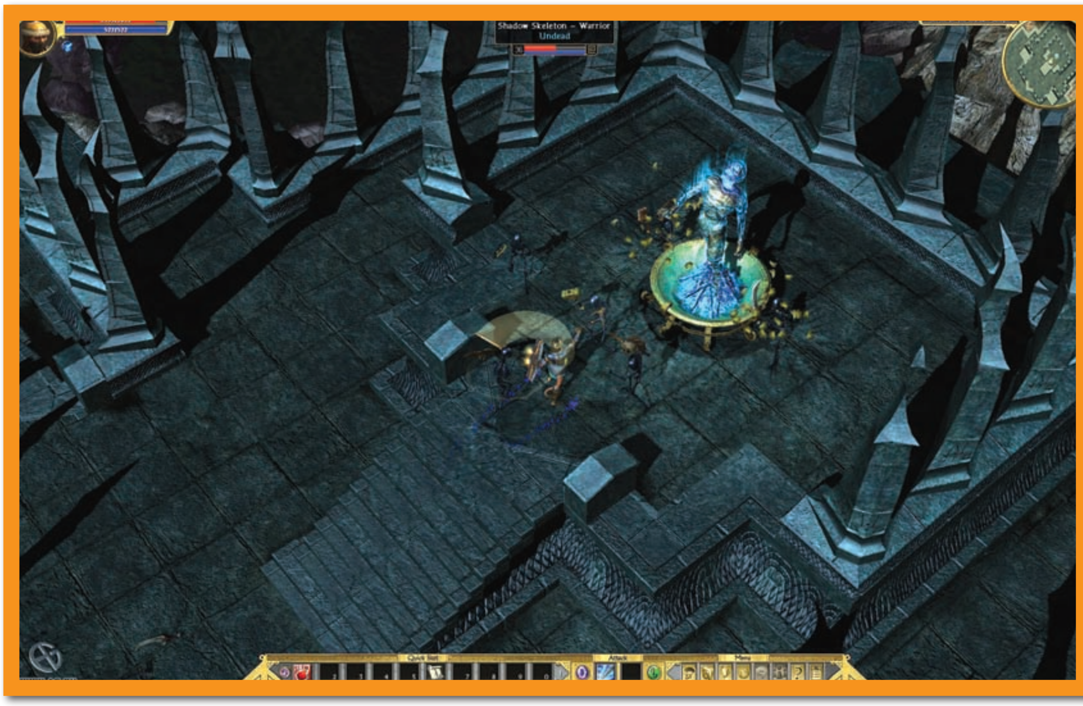
Noriu susirašinėti su tais, kuriems patinka PS, PS2, PS3 ir PC žaidimai. aidasasas@walla.com, Aidas, Raseinių r.

Tik iš vilniečių pirkčiau „Postal 1".
Tel.: (613) 03378, Ričardas, Vilnius.

Keičiuosi įvairiais žaidimais ir bendrauju apie kompiuterinius žaidimus.
Skype: Wabafet3, Tautvydas, Panevėžys.

Siunčiu „Skype" nemokamai juokingus paveikslėlius.
Skype: luka.ziobakaite, lukaziob@hotmail.com, Luka, Vilnius.

Parduodu „Runescape" bei visas „Heroes" dalis. Perku „Age of empires II", „Rome Expansion".
Tel.: (673) 08127, Tomas, Vilnius.



4. Ar bus dar leidžiamas „VA PlayStation“ žurnalas?
Aidas, Raseinių r.
1. NFL licencija dabar priklauso tik „Electronic Arts“ kompanijai, kuri leidžia „Madden NFL“ seriją.
2. Priklauso nuo žaidimo, bet daugiau FPS yra išleista kompiuteriui.
3. Videoapžvalgų teko matyti www.gamespot.com svetainėje.
4. „VA PlayStation“ žurnalas artimiausiu metu tikrai nepasirodys.

Kada pasirodys „Half Life 2 Episode Two“?
Šarūnas, Radviliškis.
Metų pabaigoje.

Su kokia programa kuriate savo disko meniu? Kur galima būtų ją įsigyti?
Eimantas Survila, Marijampolė.
Disko meniu kuriamas su .NET framework programa, ją galima parsisiųsti iš msdn2.microfost.com puslapio.

Sveiki! Visų pima, norėčiau pagirti ARTOJĄ už labai gerą ir man labai patikusią „Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar“ recenziją :) Norėčiau užduoti kelis klausimus:
1. Ar „Lord of the Rings online Shadow of Angmar“ turi mėnesinę įmoką?
2. Kiek kainuoja šis žaidimas Lietuvos parduotuvėse?
3. Už kokią kainą būtų galima parduoti kompiuterį, kurio parametrai yra:
1) Pagrindinė plokštė BIOSTAR 48798 PRO;
2) Procesorius Intel Pentium 4 2,0GHz;
3) Vaizdo plokštė ATI RONDEON 9600 PRO 256 DDR MEMORY;
4) Korpusas atx 300 w;
5) Operatyvioji atmintis 1024 MB DDR SD RAM;
6) CD/DVD įrenginys writemaster dvd–rw ir Combo lit dvd–r.

4. Ar su tokia sistema, kurią nurodžiau, būtų galima žaisti „Lord of the Ring
online Shadow of Angmar“ ir „Hellgate: London“?
5. Ar yra nemokamų programų, kurios galėtų paspartinti mano interneto siuntimo greitį, dabar siekiantį 4Kbps?
6. Ar su tokiu kompiuteriu, kurį nurodžiau, galėsiu žaisti naujausius žaidimus?
Laibai dėkoju už atsakymą.
Nuoširdžiai jūsų, Fastes.
1. Taip, turi, žaidimo mėnesinė įmoka yra apie 55 Lt. Galima įsigyti išankstinio apmokėjimo (pre–paid) kortelę dviem mėnesiams.
2. „LOTR Online: Shadows of Angmar“ kainuoja apie 200 Lt.
3. Dėl kompiuterių pardavimo jau minėjome anksčiau, kad sunku taip paprastai pasakyti, kiek galite tikėtis. Reikia žiūrėti panašius skelbimus svetainėse www.skelbiu.lt ir kitose. Grubiai — kaina svyruoja apie 500 Lt.
4. „Shadows of Angmar“ reikalavimai: 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video (MX netinka), 7 GB HDD.
5. Tokių neteko girdėti.
6. Ne, šios vaizdo plokštės kai kurie naujausi žaidimai jau nepalaiko. Dėl jos keitimo galimybių skaitykite prie techninių klausimų.

Kokia Devil May Cry 4 pasirodymo data?
Justinas, Joniškio r.
Data nepaskelbta.

Ar tiesa, kad ruošiamas „Dracula 3“ žaidimas? Kada bus išleista nauja „Call of Cthulhu“ serija? Kokių yra panašių į šiuos siaubo žaidimų? Kokių galėtumėte rekomenduoti siaubo žaidimų?
Eugenijus.
Taip, „Dracula 3“ žaidimas kuriamas, jis bus išleistas metų pabaigoje. Naujausia „Cthulhu“ serija yra „Anderson and the Legacy of Cthulhu“, ji neseniai pasirodė ir recenziją galbūt spėsime įdėti į kitą numerį. Siaubo žaidimai beveik visi yra vienaip ar kitaip panašūs. Iš pirmojo asmens vaizdą naudojančių galima paminėti neseniai pasirodžiusį „Penumbra Overture“, taip pat (nors čia daugiau veiksmo žaidimas) verta pabandyti „Condemned: Criminal Origins“, iš dalies „Cold Fear“, be abejonės, „Silent Hill 4: The Room“. Tiesa, reikia pastebėti, kad keletas labai žymių ir gerų siaubo žaidimų leidžiami tik konsolėms, pavyzdžiui, „Fatal Frame“, „Forbidden Siren“ serijos.





Techniniai klausimai

Ar gera vaizdo plokštė GeForce 8800 GTX ir ar ji galėtų pakeisti mano GeForce 5500 FX? Ar su šia plokšte veiktų „Hitman: Blood Money“, „Rainbow Six Vegas“, „Splinter Cell Double Agent“ ir „Oblivion“ žaidimai didžiausiais nustatymais?
Deividas, Kaišiadorys.
GeForce 8800 GTX yra antra pagal galingumą vaizdo plokštė šiuo metu. Už ją geresnės yra tik 8800 Ultra, o ATI 2900XT nuo šios plokštės beveik visuose testuose atsilieka. Su ja tikrai veiks visi naujausi ir būsimi žaidimai su maksimaliais ar beveik maksimaliais nustatymais (čia jau priklauso ne tik nuo vaizdo plokštės, bet ir nuo kitų kompiuterio dalių). Tačiau pakeisti taip paprastai vietoje senos plokštės nepavyks — neatitiks jungtys, reikia naujos motininės plokštės, palaikančios PCI Express vaizdo plokštės jungtį.

Nusipirkau PC: AMD Athlon 64 2x 5600, 2GB RAM, GeForce 8600 GT ir norėčiau paklausti, kiek laiko galėsiu su tokiu PC žaisti naujausius žaidimus?
Kazimiras, Vilnius.
Pakankamai ilgai, bent jau, kol pasirodys dar naujesnė „Windows“ karta. O tai bus tikrai negreit.

Ką daryti, kad kompiuteris greičiau užsikrautų?
Norbertas, Biržų r.
Kaip tik toks straipsnis buvo liepos mėnesio žurnale „Computer Active“. Priklauso, dėl ko ilgai kraunasi. Jei yra prikišta daug programų jo starto metu, galima nurodyti, kad jos nesikrautų per „Run“ paleidus programėlę „msconfig“ ir „lange“ „Startup“ nuėmus varneles nuo tų, kurių nereikia.

Koks PC išeitų perkant tik dėžei skirtas dalis, kad būtų ne mažiau 2 500 litų ir kad neviršytų 3 000 Lt?
Šarūnas, Radviliškis.
Galime rekomenduoti tokią konfigūraciją, kurią patys neseniai išsirinkome, suma apie 3 000 litų:
CPU: Intel Core 2 Duo E6420
Motininė plokštė: ASUS P5N–E SLI LGA775 NFORCE650ISLI
RAM: 3 GB Adata 800
Vaizdo plokštė: Asus EN8600GTS
HDD: SEAGATE ST3250620AS 250GB
Korpusas: InterTech 2011 Coba 400W

Na, kitkas — smulkmenos. Nepamirškite papildomo aušintuvo, tokio galingumo kompiuteriui jis tikrai pravers.

Kokia yra galingiausia AGP jungties vaizdo plokštė? Kiek ji kainuoja? Kokią AGP jungties vaizdo plokštę patartumėte pirkti už 400–600 Lt? Ar bus AGP jungties Radeon x 2x00 serijos vaizdo plokštė?
Justinas, Vilnius.
Galingiausia AGP plokštė, kurią šiuo metu dar galima įsigyti, yra GeForce 7800GS. Ji kainuoja apie 900 Lt. Už minėtą sumą galima ieškoti ATI RX 1950 Pro arba GT. Keli gamintojai paskelbė su ATI lustu išleisiantys AGP junties plokštes 2400 ir 2600. Kada jos tiksliai pasirodys, kol kas nežinome.

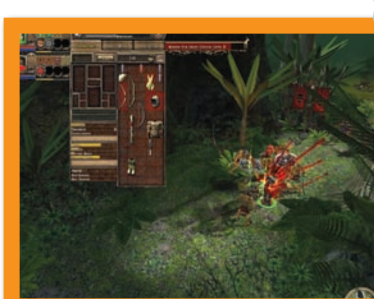
1. Kokie kompiuterio komponentai jungiasi į PCI–EXPRESS?
2. Kuri vaizdo ploštė geresnė: XFX Geforce 8800GTS XXX Edition 550MHz 1,8GHz 640MB PCI–EXPRESS x16 ar MSI NX8800GTS 575MHz 1.7GHz 640MB PCI–EXPRESS x16? Ačiū.
Arūnas.
1. Be vaizdo plokščių, PCI Express jungtį naudoja ir kai kurios laidinio ir bevielio tinklo plokštės, diskų „Raid“ masyvų valdikliai. Tikimasi sulaukti ir garso plokščių.
2. Būtent šių modelių nepavyko rasti testuose. Tačiau abiejų parametrai labai panašūs, tad turėtų veikti bemaž vienodai.





Skaitytojų patarimai

Dungeon Siege II
„Act 1“, „Westdeer Greilyn Jungle“
Reikia rasti krioklį, bėgti į jį, o už krioklio yra tunelis. Jame rasi daiktų.
Marius, Visaginas.



GTA San Andreas
Jei tavo mašina pradeda degti prie tavo garažo ir ją nori išsaugoti, tai su ja įvažiuok į garažą ir išlipk iš jos, palauk, kol užsidarys vartai. Atidaręs vartus rasi sveiką mašiną. Šis triukas suveikia visada, net tada, kai automobilis sprogsta garažo viduje nespėjus uždaryti vartų.
Šarūnas, Radviliškis.

Painkiller
Paskutinį bosą galima pamatyti bei įveikti tik su Demon Morphing ataka.
Lukas, Vilkaviškio r.

Resident Evil 4
Kai kausitės su bosu Salazo, naudokite TMP ir šaudykite į jo akį. Kai jis atidengs savo tikrąją išvaizdą, išsitraukite bazuką ir į jį šaukite. Vieno šūvio tikrai pakaks.
Justinas, Vilnius.

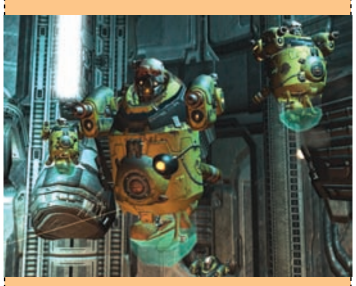


KODAI

SURF'S UP

Kodų režimas
Pagrindiniame meniu pasirinkite „Extras", tada „Cheat Codes". Veskite kodus ir akyvuokite veiksmą:

Visos Leaf Sliding vietovės — GOINGDOWN
Visi kelių žaidėjų lygiai — MULTIPASS
Žaisti už Arnold — TINYBUTSTRONG
Žaisti už Elliot — SURPRISEGUEST
Žaisti už Geek — SLOWANDSTEADY
Žaisti už Tank Evans — IMTHEBEST
Žaisti už Tatsuhi Kobayashi — KOBAYASHI
Žaisti už Zeke Topanga — THELEGEND
Visų veikėjų derinimas— TOPFASHION
Astralinė lenta — ASTRAL
Mėnulio lenta — MONSOON
Šoko lenta — TINYSHOCKWAVE



QUAKE 4

Žaisdami spauskite [Ctrl] + [Alt] + ~ ir konsolės lange veskite kodus:

Dievo režimas — god
Visi ginklai ir amunicija — give all
Pilna amunicija turimiems ginklams — give ammo
125 šarvų — give armor
Klasikinė versija — give doom95
100 sveikatos — give health
Visi raktai — give keys
BFG — give weapon_bfg
Grandininis pjūklas — give weapon_chainsaw
Kulkosvaidis — give weapon_machinegun
Plazmos ginklas — give weapon_plasmagun
Raketsvaidis — give weapon_rocketlauncher
Šratinis šautuvas — weapon_shotgun
Duoti nurodytą daiktą — give [pavadinimas]
Duoti žaidimo esybę — spawn
Duoti nurodytą modelį — spawn [pavadinimas]

Žaisti nurodytą žemėlapį— map game/ [pavadinimas]

HITMAN: CONTRACTS

Teksto redaktoriumi atsidarykite failą „hitmancontracts.ini" žaidimo kataloge. Pridėkite šią eilutę pabaigoje:

EnableCheats 1

Tada veskite kodus žaidimo metu:
Lėtas judėjimas — IOISLO
Bomba — IOIER
Atstatyti sveikatą — IOIHITLEIF
Bokso režimas — IOIHITALI
Mirtinas iššūkis — IOILEPOW
Gravitacija — IOIGRV
Vinių ginklo režimas — IOINGUN
Mega Jėgos režimas — IOIPOWER
Dievo režimas — IOIRULEZ
Kartoninio vamzdžio ginklas — IOIPENNY



CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Žaidimo metu spauskite [Ctrl] + [Alt] +~ ir atidarysite konsolės langą. Spauskite [Space] ir cheat 1, kad įjungtumėte kodų režimą. Tada veskite kodus.

Dievo režimas — cmd godmode
Kiaurai sienas — cmd noclip
Nauji daiktai (kartokite, kad gautumėte vis naujus daiktus) — cmd giveall
Dar vienas Ridikas — cmd selfsummon
Savižudybė — cmd kill
Trečiojo asmens vaizdas — cyclecamera
Lygio pasirinkimas — map <lygio pavadinimas>
Visi bonusai — unlock all

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR — DARK CRUSADE

Pradėkite žaidimą „Skirmish" režimu ir paspauskite „ Enable Cheats" opciją konfigūracijose. Žaisdami spauskite „Enter" ir konsolės lange veskite kodus:

Gauti nurotytą galią — cheat_power ([skaičius])
Gauti nurodytą prašymą — cheat_requisition ([skaičius])
Visas žemėlapis — cheat_revealall
Šešėliai — shadow_toggle
Išvalyti konsolės langą — cls
Nusižudyti — cheat_killself

FAR CRY

Spauskite ~ ir iškvieskite komandinį langą. Veskite kodus:
Dievo režimas — god_mode_count=1
Visi ginklai — give_all_weapons=1
Amunicija — give_all_ammo=1
Išsaugojimas šiame taške — \save_game <failo pavadinimas>
Išsaugojimo paleidimas — \load_game <failo pavadinimas>

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 (IR HAMMERS OF FATE)

Reikia redaguoti žaidimo failą, tad prieš kažką keisdami pasidarykite jo kopiją. Su teksto redaktoriumi atsidarykite „autoexec.cfg" failą žaidimo katalogo „profiles" pakatalogyje. Pridėkite šią eilutę pabaigoje:

setvar dev_console_password = schwinge–des–todes

Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus:

Užpildyti herojaus armiją padarais iš nurodyto miesto * — add_army town [miesto skaičius] [0 ar 1]
Pridėti įgūdžių taškų — add_skill [įgūdžio pavadinimas]
Pridėti nurodytą patirties kiekį pasirinktam herojui — add_exp [skaičius]
Pasirinktas herojus turi visus burtus — add_all_spells
Nustatyti moralę ir sėkmę pasirinktam herojui — set_hero_luck_morale [sėkmės skaičius] [moralės skaičius]
Nustatyti visus resursus į 0 — clear_money
Nustatyti aukso kiekį — add_gold [skaičius]
Gauti nurodytą skaičių resursų — add_money [skaičius]
Parodyti reikiamo žaidėjo resursus — show_player_money [žaidėjo skaičius]
Parodyti pasirinkto herojaus judėjimo taškus — show_hero_mp
Laimėti misiją — @win()
Pralaimėti misiją — @loose()

SUPREME COMMANDER

Įspėjame, kad reikia pakeisti žaidimo bylą, todėl prieš tęsdami pasidarykite atsarginę kopiją. Pasinaudokite teksto redagavimo programa ir atidarykite „game.prefs" bylą, esančią „c:\documents and settings\[vartotojo vardas]\local settings\application data\gas powered games\supremecommander\" kataloge. Pradžioje įveskite šias eilutes:

```
debug = {
enable_debug_facilities = true,
cheatenable = 1
}
```

Vėliau, žaisdami žaidimą, paspauskite ~, kad atsivertų naujas langas. Įveskite pasirinktą kodą (kai kurie kodai gali būti naudojami žaidimo eigoje nekviečiant naujo lango):

rezultatas — kodas — alternatyva
Talpyklų padidinimas dešimčia tūkstančių ir visiškai stovyklaviečių pripildymas — BlingBling — [Ctrl] + [Alt] + B
Viso žemėlapio atidarymas — SallyShears — [Ctrl] + [Alt] + Z
Priešininkas negali pakenkti jūsų pajėgoms — Nodamage — [Alt] + N
Pasirinktos grupės perkėlimas į nurodytą vietą — Teleport — [Alt] + T
Pasirinktos grupės sužalojimas — DamageUnit [skaičius]
Akimirksniu sukuriamos grupės ir pastatomi pastatai — ai_freebuild
Nemokamos grupės, pastatai ir atradimai — ai_instabuild
Vardo priskyrimas pasirinktai grupei — RenameUnit [vardas]
Pastatų sugriovimas ir pajėgų sunaikinimas, parodomas su vaizdo intarpais — KillAll
Pastatų sugriovimas ir pajėgų sunaikinimas be vaizdo intarpų — DestroyAll
Pastato sugriovimas arba grupės sunaikinimas su vaizdo intarpu — Kill — [Ctrl] + [Delete]
Pastato sugriovimas arba grupės sunaikinimas be vaizdo intarpo — Destroy
Papildomos informacijos rodymas arba slėpimas ekrano kairėje — Show act — [F7]
Grupės kūrimo meniu — PopupCreatUnitMenu — [Alt] + [F2]
Kito žaidėjo pajėgų ir pastatų užgrobimas — SetFocusArmyPlayer [–1 iki 7]
Pakeisti gravitaciją (4,9 yra normalus lygis) — Sim_gravity [skaičius]
Žaidėjo spalvos pakeitimas — SetArmyColor [vardas] [r,g,b]
Konsolės komandos priskyrimas mygtukui — IN_BindKey [mygtukas arba kombinacija]
Visų mygtukų kombinacijų rodymas — IN_DumpKeyNames
Žaidimo greičio pakeitimas — WLD_gamespeed [–10 iki 10]
Nustatomas normalus žaidimo greitis — WLD_resetsimrate
Žaidimo pagreitinimas — WLD_increasesimrate — [Plus]
Žaidimo sulėtinimas — WLD_decreasesimrate — [Minus]
Sugrįžimas į pagrindinį meniu — Quit

„Skrynšotų“ konkursas

Įdomiausi vaizdai iš žaidimų.



■ Nuglėtojas – Arnas Aleksandravičius. „Arbūzainiai“ iš „GMod_10“. Dėl prizo prašome paskambinti į redakciją.



■ Julius „Oblivion“



■ justas „GTA“



■ Andrius „Sreet Legal“



■ cjfalcon „NFS: Most Wanted“

IŠ GYVENIMO

PASTARĄJĮ ŠIMTMETĮ GĄSDINO FANTASTAI ŽMONES, KAD ATSIRAS KOMPIUTERIAI, KURIE ŽMOGŲ „PERSPJAUS". DABAR IŠ TO TENUSIJUOKTUME IRONIŠKAI — JUK KIEKVIENĄ MŪSŲ ŽINGSNĮ LYDI IR STEBI ŠIMTAI ROBOTŲ IR KOMPIUTERIŲ, O DAŽNAI JIE IR PATYS UŽ MUS TĄ ŽINGSNĮ ŽENGIA. MODERNIAME MIESTE GYVENANTIS ŽMOGUS NET ĮSIVAIZDUOTI NEBEGALI BUITIES BE VISŲ TŲ MECHANINIŲ IR KOMPIUTERINIŲ PRIETAISŲ. JIE GREITAI KEIČIA MUMS ĮPRASTUS DAIKTUS, TAD NIEKO KEISTO, KAD DABAR JAUČIAMĖS ESĄ LABAI MODERNIAME PASAULY, BET JAU MŪSŲ VAIKAI JUOKSIS IŠ MŪSŲ NUOSTABOS NAUJOVĖMIS IR SENAMADIŠKUMO. ŠĮ MĖNESĮ UŽMESIM AKĮ Į TAI, KĄ SKUBA PAKEISTI KOMPIUTERIAI. ĮSIŽIŪRĖKITE GERAI, GAL TUOS DAIKTUS IR REIŠKINIUS SAVO PIRMINĖJE FORMOJE MATOTE PASKUTINĮ KARTĄ...



Žaidimai sporto klube

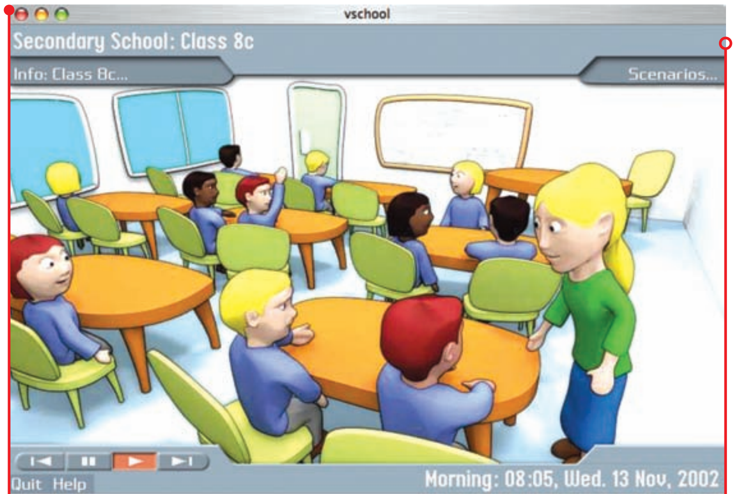
Visame pasaulyje ir mūsų šalyje yra gausybė sporto klubų su moderniu inventoriumi. Bet vienintelis klubas, kuris yra Kanadoje, siūlo treniruotes su naująja „Nintendo" konsole „Wii".

Klubas „Studeo 55" Vankuveryje įkūrė „Nintendo Wii" treniruoklių salę, kur galima bėgioti, šokinėti ir mosuoti naujuoju judesiui jautriu pulteliu. Tiesa, jau buvo panašių atvejų — norėdami pritraukti jaunesnių klientų į sporto klubą, į stacionarinius dviračius savininkai įtaisydavo „Playstation" arba „Xbox" konsoles. Bet ši nauja idėja pritaikyti „Wii" suteikia platesnes galimybes ir dar labiau priartina žmones prie virtualaus treniravimosi idėjos.

„Mes stengiamės neatsilikti nuo naujovių. Dėl tokių dalykų dingsta treniravimosi monotonija," — pasakojo sporto klubo savininkas. — „Visi mūsų klientai pasiekia gerų rezultatų, bet didžiausias rezultatas yra šypsena jų veiduose. Žmonės turi suprasti, kad smagumas yra be galo svarbus elementas".

„Wii" treniruočių kambarys yra beveik 40 kvadratinių metrų dydžio, su dideliu ekranu ant sienos. Taigi judesio laisvės tikrai užtenka. O žaidimų pobūdis jau yra sukėlęs ne vieną tyrimą, kuris atskleidė konsolės naudą sveikatai. Pavyzdžiui, viena anglų tyrimų grupė išsiaiškino, kad periodiškai žaidžiant šia konsole, per savaitę galima sudeginti iki 1830 kalorijų, o tai yra beveik keturi „Big Mac" sumuštiniai.

Atvykstantys rimčiau pasportuoti į klubą, „Wii" salę traktuoja kaip gerą būdą atsipalaiduoti nuo sunkesnių pratimų. O eiliniai amerikiečiai, ilgus metus laukę Supermeno, kad šis išgelbėtų juos nuo antsvorio, dabar gali pradėti kalbėti padėkos maldelę „Nintendo" kompanijai, nes svorį mesti dar niekada nebuvo taip įdomu.



Virtuali mokykla

Įsivaizduokite, kad turite mokyklinio amžiaus sūnų. Padauža jis, susikirto besimokydamas, tad tenka jį siųsti pasimokyti vasarą. Tarkime, gavęs beržinės košės, jis grįžo į protą ir dabar sąžiningai stengiasi atsigriebti tai, ko neišmokęs: visą dieną jis praleidžia žaisdamas kieme su draugais, vakare įsijungia kompiuterį. Štai kaip jis atsigriebti stengiasi! Bet nieko nesiimate, net liekate ramūs ir patenkinti. Ar žmonės turėtų jus vadinti praradusiais–viltį–tėvais? Tikrai ne. Verčiau ranką paspaustų.

Vasarą privalantys ar užsinorėję pasimokyti moksleiviai ar studentai Amerikoje nuo šiol gali neatidėlioti nei vasaros stovyklų, nei darbų, nei tų pačių atostogų. Jei jų galvose yra pasilikę bent šiek tiek atsakingumo, to užteks, kad jie taptų pilnaverčiais virtualių paskaitų lankytojais.

Kasdien mokslo ištroškęs jaunuolis gauna po vieną užduotį, kurią labai norėdamas gali atidėti ir kitai dienai. Įveiktą užduotį jis gali bet kada nusiųsti elektroniniu paštu, su mokytojais pasikonsultuoti gali žinutėmis pokalbių programose, o su bendramoksliais pabendrauti specialiai tam sukurtuose forumuose. Nors taip mokslas praranda vieną iš savo funkcijų — mokyti bendrauti su aplinkiniais ir elgtis skirtingų žmonių aplinkoje, bet besimokantieji juo yra patenkinti ir mano, jog taip viskas daug lengviau.

Štai viena moteris, kurios duktė turi dėmesio sukaupimo sutrikimų, džiaugiasi šia naujove, nes jos dukrai tai bene vienintelė išeitis per vasarą prisivyti bendraklasius. „Ji protinga, bet pažymiai to neparodė," — pasakojo motina. — „Dabar, jeigu jai prireikia ką nors dar kartą perskaityti ar grįžti prie tam tikros temos, kai yra tam pasirengusi, ji tai padaryti gali. Ir pažymiai rodo jos progresą."

Virtualius mokslo kursus siūlo maždaug 25 skirtingos organizacijos. Trečdalis JAV mokslo įstaigų duoda kreditų už mokymąsi tinkle. Virtualių studentų yra 700 000. Ir tik nedidelė dalis jų mokosi vasarą. Kiti nuo kompiuterio neatsitraukia ir įprastais mokslo metais. Bet mokymasis vasarą sulaukia vis didėjančio populiarumo, nes šis metų laikas reikalauja daugiausiai laisvės. O virtualios pamokos ar paskaitos ne tik vyksta laisvu grafiku, bet ir žmogus nelaikomas vienoje vietoje — juk internetą šiais laikais galima rasti beveik visur. ☒

Mechaniniai komplimentai

Vienoje iš judrių gatvių JAV sostinėje Vašingtone žmonės šypsosi gerokai daugiau nei įprastai. Jiems einant pro šviesią raudonai–baltai dryžuotą dėžutę, pasigirsta raminantis balsas: „Jūsų gražios akys" arba „Žmones traukia jūsų pozityvi energija".

Tai nėra kokio nors skurdžiaus bergždžias mėginimas įsiteikti praeiviams, kad šie pažertų jo kepurėn smulkių. Tai 46 metų menininko Tomo Gryvso (Tom Greaves) kūrinys, pavadintas „Komplimentų mašina". Tai dalis viešojo meno parodos „SitesProject D.C."

Veikimo principas yra daug paprastesnis, nei mašinos sukeliamas efektas. Menininkas įrašė 100 komplimentų ir įkėlė juos į „Ipod Nano" nešiojamą grotuvą, kuris komplimentus groja atsitiktine tvarka pro garsiakalbius. Gryvsas kiekvieną vakarą dalį senų komplimentų ištrina ir papildo juos naujais. O naktimis Ipod'ą iš dėžės išima, kad šio niekas nenugvelbtų. ☒

Reklamos keliasi į virtualią realybę

Žingsniuoji sau šaligatvio plytelėmis. Reklamos įžūliai bado akis. Paspartini žingsnį. Pasuki už kampo. Didžiausias reklaminis stendas. Ristele bėgi nuo jo autobuso link, o stotelėje ir ant paties autobuso — po gerą plotą reklamos... Pradedi panikuoti ir parskubi namo. Giliai kvėpuoji. Viskas. Baigta. Ramiai prisėdi pasitikrinti elektroninį paštą. Pilnas internetas reklamų! Nejungi televizoriaus ir radijo, nes jau žinai, ko tikėtis. Ir vienintelė vieta, kur gali būti ramus, — tai kompiuteriniai žaidimai. Kad atsiribotum nuo ad–psichozės, paleidi žaidimą ir...

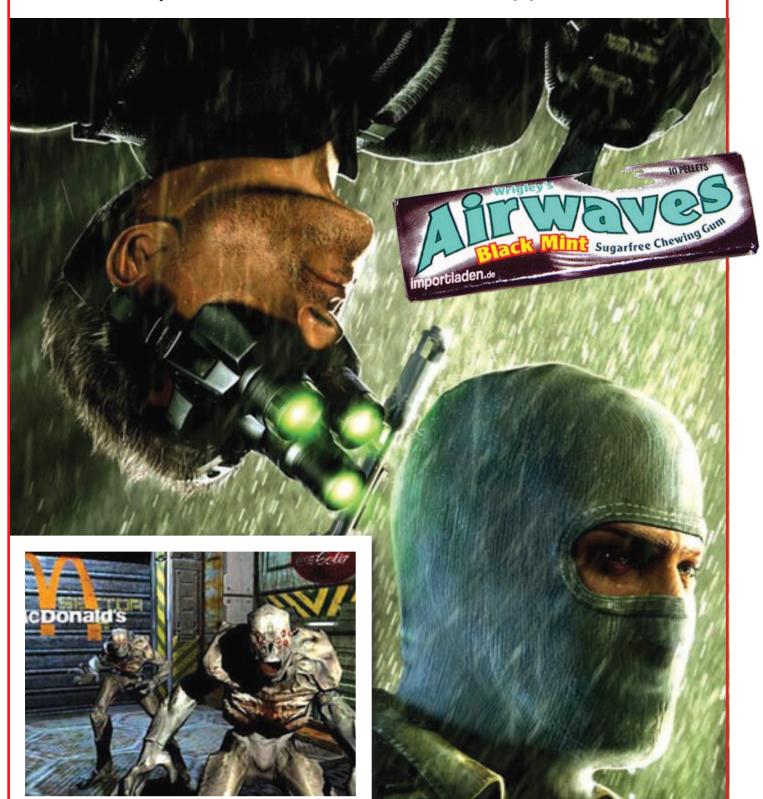
Kompanija „Massive Inc." verčiasi kol kas neįprastu reklamos verslu. Pardavinėja reklaminę vietą žaidimuose. Naujo sezono įkarštyje ji žada smarkiai suaktyvinti savo veiklą, kai kompanijoms pasiūlys reklamuotis populiariausiuose „Electronic Arts" kūriniuose.

Penki nauji EA žaidimai jau bus su reklamomis: amerikietiškasis futbolas „Madden", lenktynės „Nascar 08", ledo ritulys „NHL 08" bei riedlenčių sporto žaidimas „Skate" naujai konsolei „Xbox 360", golfas „Tiger Woods PGA Tour 08".

Pats reklamos talpinimo principas yra netikėtas. Visų pirma, kompanija seka, kiek laiko žaidėjai praleidžia reklamos matomumo lauke. Tada nustato kainą ir renka mokestį už kiekvienas 10 sekundžių. Pardavusi reklaminę vietą, kompanija internetu ją nusiunčia žaidėjams su asmeniniais kompiuteriais ir Xbox konsolėmis. Užsakovams suteikiama galimybė sukurti reklamos vietos dizainą, kad šis atitiktų jų reklamą tikrame pasaulyje. Šios kompanijos veiklos jau galite aptikti žaidimuose „Need for Speed Carbon", „Def Jam Icon" bei „Splinter Cell: Chaos Theory", kuomet Semas demonstratyviai žiaumojo „Wrigley Airwaves" kramtomą.

Tokio pobūdžio reklama dar nėra plačiai paplitusi. 2006–aisiais metais buvo išleista tik 26,1 milijonų dolerių už dinamiškas reklamas žaidimuose, kas reklamos versle yra tolygu balandžių lesalui šalia švediško stalo. Bet tai nereiškia, kad reklamos neturi pasisekimo. Tiesiog jų užsakovai buvo nedrąsūs. Štai ekspertai prognozuoja, kad šiais metais tai bus jau 100 milijonų JAV dolerių suma, o 2010–aisiais — 645 milijonai.

Tokios prognozės byloja, kad visai jau greitai ateis tas metas, kai žaidimuose reklamų bus ne mažiau nei internete ar televizijoje. ☒



Messiah

CENTRALIA – TYLIOSIOS KALVOS KLONAS

AR DAŽNAI APLANKOTE TOKIUS MIESTELIUS KAIP CENTRALIA, ĮSIKŪRUSIUS PENSILVANIJOJE? NEMANAU, KAD LABAI DAŽNAI. TAD IR TIE, KURIE JĮ APLANKYTŲ, TIKRIAUSIAI NUSTEBTŲ, KAD ŠIS MIESTELIS JIEMS PRIMINTŲ VIENĄ ŽINOMAUSIŲ PASAULYJE MIESTELĮ SILENT HILL (TYLIOJI KALVA). ŽINOMA, TIK ŠIS MIESTELIS, PRIEŠINGAI NEI CENTRALIA, NĖRA TIKRAS, JIS IŠGALVOTAS LABAI KŪRYBINGŲ FIRMOS „KONAMI“ ŽMONIŲ.



■ Labai panaši miestelio Centralia istorija buvo papasakota ir filme „Silent Hill“.

SILENT HILAS EGZISTUOJA

1999–aisiais metais pasirodęs mistiško siužeto, su dar labiau mistiškomis būtybėmis, žaidimas „Silent Hill“, buvo vienas iš tų žaidimų, kuris turėjo ateitį kompiuterinių žaidimų rinkoje. Jis susilaukė didžiulės sėkmės ne tik Japonijoje, bet ir visame pasaulyje; „Silent Hill“ žaidimų serija pratęsta, metams bėgant mes sulaukėmė dar didesnį šiurpulį keliančių trijų žaidimo dalių. Kol pagaliau 2006–aisiais metais sulaukėmė ir šio žaidimo filmo.

Bet ar kas nors iš jūsų bent numanė, kad toks virtualus miestelis Silent Hill egzistuoja realiai? Jis turi taip pat savo žiaurią ir siaubą keliančią istoriją, viską gaubiantį rūką, žmonių sielas, kurios pasiliks šiame miestelyje amžinai.

MIESTELIO CENTRALIA ISTORIJA

Istorija prasidėjo apie 1961–uosius metus, kai netoli Centralia užsidegė atvira duobė su įvairiomis miestelio atliekomis. Liepsnoms paplitus, ugnis pasiekė ir anglis, kurios veliau pradėjo vis smarkiau ir smarkiau degti po miestelio Centralia žeme.

1962–aisiais metais miestelyje visiškai netikėtai iš po žemių atsivėrė pats pragaras, tai buvo ertmė, iš kurios kilo labai karšti garai, o žemė pradėjo vos ne liepsnoti, liepsnos vėliau pasiekė visą likusią miestelio dalį. Be viso šito, pradėjo daugėti ir tų keistų požeminių ertmių tiesiai po gyventojų namų grindimis, kurios dar labiau degino žmonių namus, mokyklas, kitus svarbius miestelio objektus. Buvo įrengtas požeminis bunkeris, o miestelį Centralia paskelbė kaip pavojingą zoną ir buvo pradėta žmonių evakuacija į požeminį bunkerį. Tai nepadėjo išvengti aukų ir tą dieną gaisre žuvo ne vienas miestelio gyventojas. Tik išsigelbėjusieji vėliau pasakojo, kad po gaisro miestelį užliejo tirštas, viską gaubiantis rūkas, visi pastatai buvo sudegę, visas miestelis buvo nusiaubtas lyg po karo. Tad jau 1984–aisiais metais vėl prasidėjo gyventojų evakuacija, kai ugnis miestelyje ir vėl tapo nevaldoma. Anglis tuomet po žeme įkaito net iki 180 laipsnių karščio.


■ Miškai jau skendi dūmuose.



■ Perspėjimas atvykstantiems.


■ Štai kaip keliai į Centralia atrodo šiandien.

CENTRALIA DŪMUOSE SKENDĖS DAR MAŽIAUSIAI 100 METŲ

Praėjus daugiau nei 40 metų, iš tūkstančio Centralia miestelio gyventojų skaičius smuko iki vienuolikos. O paslaptingos dūmų ir nuodingų garų ertmės vis dar atsiveria ir garuoja iki šiol. Teigiama, kad jos garuos dar mažiausiai 100 metų. Beje, kai kurie mano, kad viso to keisto reiškinio kaltininkas yra būtent 1962–aisiais metais įvykęs gaisras Centralia anglies kasykloje, kai užsidegė ir anglis. Nors tai tik gandai, kurie nėra patvirtinti, bet iki šių dienų šias gaisrų istorijas gaubia paslaptis. O paties Centralia miestelio jau beveik nebeliko ir žemėlapiuose.

Daugumai kiek vyresnio amžiaus šio miestelio gyventojaų kyla klausimų, kodel tai įvyko Centralia miestelyje? Kodėl ertmės atsivėrė po gyventojų namais, bei kitais pastatais? Senoliai manė, kad tai paties velnio pasiųsti spąstai jiems. Nes žemė toje vietoje tokia karšta, kad, padėjus ant jos savo koją ir laiku jos nespėjus patraukti, ji tikrai smarkiai nudegtų.



■ Nemažai miestelio Centralia vietų primena „Silent Hill" miestelio gatves.

REALYBĖ IR VIRTUALYBĖ

Pripažinkim: kai kurios miestelio vietovės yra tikrai kraupokos. Nors Centralia nuo to laiko ir atsigavo, bet net ir šiandien jame galima rasti nemažai kraupių vietelių, primenančių žymųjį „Silent Hill". Sutrūkinėję keliai, iš kurių veržiasi karšti garai ir dūmai, seni suskeldėję namai, gatvelės tiesiog tobulai vaizduoja Silent Hill miestelio dvasią. Atrodytų, jam trūksta tik keistų ir šleikštulį keliančių būtybių ir pakliūtume tiesiai į žaidimą. Beje, jei jau prakalbome apie žaidimą, tai pabandykime paieškoti, kokių bendrų bruožų turi šie du miesteliai.



■ Šis namas greičiausiai buvo atsatytas po gaisro.

1. Tiek Centralia, tiek ir virtualusis Silent Hill turi savo kraupią, mistišką istoriją.

2. Miestelio priemiestis nėra viena iš gražiausių vietų. Keliuose atsivėrusios milžiniškos ertmės, iš kurių beveik nuolat skverbiasi balti dūmai. O miškai jau baigia juose paskęsti. Aplinka tikrai kelia siaubą, lygiai taip pat kaip ir žaidime.



■ Tokių apleistų namų kaip šis miestelyje Centralia yra ne vienas

3. Nemažai gatvelių, pastatų turi stulbinančių panašumų su „Silent Hill" miesteliu.

4. Centralia buvo vienas pagrindinių įkvėpėjų kuriant „Silent Hill" filmą. Kūrėjai tiesiog buvo įkvėpti miestelio istorijos, kūrią vėliau pabandė pritaikyti ir filmui. Tad kažką panašaus mes išvydome ir filme. Centralia, manau, buvo aplankytas ne kartą „Silent Hi II" filmo bei žaidimų fanų. Jokd kitas miestelis negali taip perteikti „Tyliosios Kalvos" dvasios, išskyrus Centralia. ☒

Tokyo



DATOS EUROPOJE

RUGPJŪTIS	
10 Sword Of The New World: Granado Espada	MMORPG
17 Madden NFL 08	sportas
17 Mega Airport Frankfurt	simuliatorius
17 Piper/31T Cheyenne	simuliatorius
17 Premier Manager 08	sportas
24 BioShock	FPS
24 Limbo of the Lost	nuotykių
24 Loki	RPG
24 UFO: Trilogy	strategija
24 World of Chaos	RPG
31 Blazing Angels 2: Secret Weapons of WWII	simuliatorius
31 Guild Wars: Eye of the North	MMORPG
31 Medieval II: Total War Kingdoms	strategija
31 Tiger Woods PGA Tour 08	sportas
31 Two Worlds	RPG

RUGSĖJIS	
07 Medal of Honor: Airborne	FPS
07 Stranglehold	veiksmo
07 The Quest for Aladdin's Treasure	nuotykių
11 The Sims 2: Bon Voyage	godsim
14 American Civil War	strategija
14 Crysis	FPS
14 CSI: Hard Evidence	nuotykių

DATOS LIETUVOJE (PC IR KONSOLĖMS)

RUGPJŪTIS

10 diena

- X360 NASCAR 08
- PS3 NASCAR 08
- PS2 NASCAR 08
- PS2 SingStar 90s
- Wii Trauma Centre: Second Opinion

17 diena

- PC Madden NFL 08
- PS3 Madden NFL 08
- PS2 Madden NFL 08
- PSP Madden NFL 08
- Wii Madden NFL 08
- DS Madden NFL 08

24 diena

- X360 Blue Dragon
- X360 Madden NFL 08
- PSP Pac-Man World Rally

31 diena

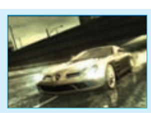
- PC Medal of Honor: Airborne
- X360 Medal of Honor: Airborne
- PS3 SingStar
- PS3 Warhawk + Headset
- Wii Boogie
- DS Sommelier

EUROPOS TOP

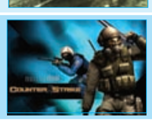
01 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
02 World of Warcraft: The Burning Crusade
03 The Sims 2: Seasons
04 Complete Collection of The Sims
05 Medieval II: Total War
06 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
07 The Sims 2: Pets
08 Harry Potter and the Order of the Phoenix
09 The Sims 2 1501015
10 The Sims 2: Nightlife

SKAITYTOJŲ TOP 15

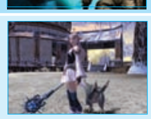
1. (1) Need For Speed: Carbon (PCK 06/12, 9,5)



2. (3) Counter Strike 1.6



3. (2) Lineage II



4. (4) Grand Theft Auto: San Andreas (PCK 05/6, 9,8)
5. (6) NBA Live 07 (PCK 06/11, 5,2)
6. (5) World of Warcraft
7. (8) Resident Evil 4 (PCK 07/05, 8,8)
8. (9) Counter Strike Source
9. (7) FIFA 07 (PCK 06/11, 8,9)
10. (12) S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (PCK 07/05, 9,2)
11. (10) Gothic 3 (PCK 07/01, 7,5)
12. (13) The Elder Scrolls IV: Oblivion (PCK 06/05, 8,9)
13. (11) Runescape
14. (S) FlatOut 2 (PCK 06/10, 8,7)
15. (N) Tomb Raider: Anniversary (PCK 07/07, 8,6)

Iškrito:
Warcraft III: Frozen Throne, Stronghold: Crusader
N – naujas tope; S – sugrįžęs į topą.

BALTIJOS TOP 10 (GNT PLATINAMŲ ŽAIDIMŲ)

PC

1 World of Warcraft
2 World of Warcraft - Burning Crusade
3 The Sims 2 Seasons
4 The Sims 2
5 Diablo 2
6 Warcraft 3: Reign of Chaos
7 Diablo 2 Lord of Destruction
8 Warcraft 3: The Frozen Throne
9 The Sims Life Stories
10 Heroes of Might and Magic 4

XBOX 360

1 Tomb Raider Legend Classics
2 Gears of War
3 Forza Motorsport 2
4 Call of Duty 3
5 Dead or Alive 4
6 FIFA 07 Classics
7 Guitar Hero 2 + Guitar
8 Spider-Man The Movie 3
9 Need for Speed Most Wanted Classic
10 Perfect Dark Zero

PS3

1 FEAR
2 Resistance: Fall of Man
3 Need for Speed Carbon
4 Formula One Championship Edition
5 Tony Hawk Project 8
6 Fight Night Round 3
7 NBA Street Homecourt
8 Spider-Man The Movie 3
9 MotorStorm
10 Ridge Racer 7



DVD PRISTATYMAS

Šį kartą turime labai smagų ir netipišką DVD diską. Užtenka užmesti akį į DVD viršelį, pamatysite, kokios gėrybės jūsų laukia — pats pirmasis nemokamai išleistas pilnas „Grand Theft Auto“ žaidimas (ovacijos kompanijai „Rockstar“!), naujas nemokamas MMORPG žaidimas „Dungeon Runners“ (nedidelę apžvalgą, ko gero, jau perskaitėte), net 13 naujų žaidimų video iš E3 parodos, ne HD kokybės, kaip ir prašėte, ir skaitytojų kūrybos konkursas. Prašome peržiūrėti, ką įdėjome į konkursą ir balsuoti kupone ar elektroniniu paštu už labiausiai patikusius. Taip pat siųskite savo darbus toliau.

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Ilgai svarstėme, ar verta šią demonstracinę versiją dėti į DVD diską, nes užima ji kone pusę viso disko vietos. Bet kažko ypatingo dėl šio didelio žaidimo nepaaukojome, porą smulkesnių, mažiau garsių žaidimų versijų įdėsime kitame numeryje (jei ir vėl neišškos panašus „begemotas“). O ir siųstis kone 2 GB, net turint greitą internetą, ne kiekvienam ranka pakils, tą padarėme mes.
GRAW 2 ilgo pristatymo nereikia — tai puikiai žinomo ir pripažinto taktinio FPS žaidimo tęsinys, vykstantis toje pačioje garsioje rašytojo Tomo Klensio (Tom Clancy) visatoje. Demonstracinė versija leidžia peržaisti pirmą vieno žaidėjo kampanijos lygį.

Civilization IV: Beyond the Sword
Jau antrasis geriausia metų strategija pripažintos ketvirtosios „Civilizacijos“ papildymas. Čia valdysime civilizacijas vėlesniais žaidimo periodais, po parako išradimo, galėsime įvykdyti dvylika scenarijų. Mūsų laukia 10 naujų civilizacijų, 16 lyderių, 5 stebuklai ir daugybė naujų karinių vienetų. Leidžiama sužaisti „Final Frontier“ scenarijų, kuriame galima atlikti tik 100 žingsnių, tad reikia žaisti apgalvotai.

Harry Potter and the Order of Phoenix
Papildomai pristatyti nereikia, viską žinote, o ko nežinote, galite perskaityti apžvalgoje. Leidžiama patyrinėti ribotą Hogvartso teritoriją ir susipažinti su keliais veikėjais.

Dead Reefs
Apžvalgą jau turbūt perskaitėte. Pakaks pasakyti, kad čia žaidėjas iš karto įmetamas į veiksmą, kur miške turi sugauti įtariamuosius, išvengti spąstų ir pergudrauti piktadarius.

SHAREWARE

Halo Hell on Earth
Smagus dvimatis slinkimo–šaudymo žaidimas garsioje „Halo“ visatoje. Turite sunaikinti penkis Covenant kosminius laivus ir taip, be abejo, išgelbėti visus Žemėje. Įveikę žaidimą visais sudėtingumo režimais, atrakinsite Mitinį režimą. O įveikę šiuo režimu, gausite plazmos kardą, kurį perimsite iš užmušto elitinio kario.

Digital Paint Paintball
Nieko labai ypatingo — tiesiog nemokama FPS šaudyklė apie dažasvydį, sukurta „Quake II“ varikliu.

flOw
Unikalus ir novatoriškas mini žaidimukas, kuris pirmiausia debiutavo kaip nemokamas, „PlayStation 3“ tinklu parsisiunčiamas žaidimas ir dabar buvo perkeltas į PC. Nors žaidimo idėja gana primityvi (valgyti įvairias formas ir taip augti), kodėl žaidimas tapo tikru hitu, suprasite pažaidę.

People‘s Tactics
Olandų sukurta ėjimų strategija, turinti daugybę istorinių ir išgalvotų scenarijų. Žaidimas palaiko net dešimties žaidėjų „karštosios kėdės“ galimybę (kai žaidėjai keičia vieni kitus po ėjimo), tad tinkamas naudoti žaidimų vakarėliams. Jei nėra tikrų žaidėjų, galima, be abejo, įsijungti DI, tik jis, žinoma, bus prastesnis pašnekovas.

GAME SAVES

Harry Potter and the Order of Phoenix
Surf‘s Up
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

GAME TRAINERS

Black Buccaneer
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Harry Potter and the Order of Phoenix
Lost Planet: Extreme Condition
Halo 2
Monster Madness
Overlord
F.E.A.R.





TIESIOGINIS REPORTAŽAS IŠ „GAMES CONVENTION 2007“!

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „UPG Baltic“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ BŪSIMĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Labiausiai patikęs darbas DVD diske:

Norėčiau šio žaidimo išsaugojimų bei „treinerių“ DVD diske:

Klausimai „Logitech ChillStream“ konkursui:

„Hardware club“ norėčiau paskaityti apie:

„Console club“ norėčiau paskaityti apie:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų naujas el. paštas:
pcklubas@upg.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.

Siųsk kuponą ir laimėk išskirtinį ATI suvenyrą: puodelį – termosą!



Prizą už praėjusio numerio kuponą laimėjo Justas Pažemeckas iš Panevėžio. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203